

**PROPUESTA PARA PRE-MODELAR UN JUEGO ESTILO “PLAY NOVEL”
PARA INDUCIR ESTE GÉNERO AL PÚBLICO CALEÑO**

JORGE FIGUEROA CÁCERES

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE OCCIDENTE
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
PROGRAMA DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA
SANTIAGO DE CALI
2009**

**PROPUESTA PARA PRE-MODELAR UN JUEGO ESTILO “PLAY NOVEL”
PARA INDUCIR ESTE GÉNERO AL PÚBLICO CALEÑO**

JORGE FIGUEROA CÁCERES

**Trabajo de grado para optar al título de
Diseñador de la Comunicación Gráfica**

**Director
ETHAN FRANK TEJEDA
Comunicador Social**

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE OCCIDENTE
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
PROGRAMA DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA
SANTIAGO DE CALI
2009**

Nota de aceptación:

Trabajo de grado aprobado por el cumplimiento de los requisitos exigidos para otorgar el título de Diseñador de la Comunicación Gráfica.

DIEGO ZUÑIGA

Jurado

JAIME LÓPEZ O.

Jurado

Santiago de Cali 10 de marzo de 2009

CONTENIDO

	Pág.
GLOSARIO	10
RESUMEN	12
INTRODUCCIÓN	13
1. PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN	15
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	15
1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	15
1.3 SISTEMATIZACIÓN	16
2. OBJETIVOS	17
2.1 OBJETIVO GENERAL	17
2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	17
3. JUSTIFICACIÓN	18
3.1 TEÓRICA	18
3.2 PRÁCTICA	18
3.3 METODOLÓGICA	19

	Pág.
4. MARCO CONTEXTUAL	20
4.1 ASPECTOS GENERALES DE CALI	20
4.2 TENDENCIAS CULTURALES	20
4.3 TENDENCIAS DE ESTILO GRÁFICO	21
5. MARCO TEÓRICO	22
5.1 NARRATIVA Y NOVELA	22
5.1.1 Narrativa	22
5.1.2 Novela	25
5.2 LA LÚDICA Y LOS JUEGOS	28
5.3 ASPECTOS GENERALES DE LOS JUEGOS DE ROL	28
5.3.1 Orígenes	28
5.3.2 Dinámica de los juegos de rol	29
5.4 LOS VIDEO JUEGOS	30
5.5 ANTECEDENTES DEL ART BOOK, EL PLAY NOVEL Y EL SURVIVAL HORROR	32
6. MARCO CONCEPTUAL	34
7. DISEÑO METODOLÓGICO	36
7.1 INDAGACIÓN	36
7.1.1 Rastreo de datos	36

	Pág.
7.1.2 Rastreo de materiales o productos semejantes	36
7.2 TRATAMIENTO DE DATOS	36
7.2.1 Selección y clasificación	36
7.3 INTERPRETACIÓN	36
7.3.1 Marco teórico, conceptual y contextual	36
7.3.2 Descripción	36
7.4 APLICACIÓN	37
7.4.1 Determinantes de diseño	37
7.4.2 Producción	37
8. RESULTADO DEL ANÁLISIS	38
8.1 TRANSFERENCIA TECNOCULTURAL	38
8.2 FUNCIÓN DEL JUGADOR EN LA ESTRUCTURA NARRATIVA	40
8.3 IDEAS QUE PROMUEVEN LA INTERACTIVIDAD	43
8.4 DESPERTAR LAS EMOCIONES	49
9. PARÁMETROS GRÁFICOS IMPLEMENTADOS PARA LA REALIZACIÓN DEL LIBRO	52
10. CONCLUSIONES	59
BIBLIOGRAFÍA	61

	Pág.
ANEXOS	64
Anexo A. Guión para una <i>play novel</i>	64
Anexo B. Bocetos	128

LISTA DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1. Generación de consolas de videojuegos.	32
Tabla 2. Límites de caracteres por línea.	52

LISTA DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1. Esquema de alternativas a elegir en la trama de la historia.	42
Figura 2. Estructura jerárquica.	45
Figura 3. Estructura lineal.	45
Figura 4. Estructura lineal con jerarquía.	46
Figura 5. Estructura de red.	46
Figura 6. Márgenes aplicados a la página.	53
Figura 7. Retícula para el comienzo de capítulo.	54
Figura 8. Retículas páginas 6 y 7.	55
Figura 9. Retículas páginas 11, 17, 34, 35, 39, 46, 47 y 55.	55
Figura 10. Retículas páginas 13, 21 y 32.	56
Figura 11. Retículas páginas 16, 22, 43, 52 y 53.	56
Figura 12. Fuente <i>Sylfaen</i> .	57
Figura 13. Fuente <i>Wolves lower</i> .	57
Figura 14. Fuente <i>Haettensweiler</i>	58
Figura 15. Fuente <i>Old english text MT</i> .	58

GLOSARIO

AUTOR: persona que desarrolla el juego, las relaciones entre sí y el usuario y determina las reglas de comportamiento para el conjunto.

DISCURSO: medio por el cual se comunica la narración (el cómo), puede ser escrita, teatro o cine, entre otras, naturalmente. Está compuesta por estructura y manifestación.

ESTRUCTURA: orden en el cual se narra la historia. Puede ser normal (abc), un *Flash back* (cba) o comienzo *in medias res* (bc).

EVENTOS: es la trama de la historia. La trama es definida por Aristóteles como un “arreglo de incidentes”. Está compuesto por acciones y acontecimientos y se desenvuelve en el tiempo de la historia.

EXISTENTES: son los objetos y personajes que se pueden ver dentro del espacio de la narración.

FORMA DEL CONTENIDO: son los componentes narrativos de la historia (eventos y existentes) y sus conexiones.

FORMA DE LA EXPRESIÓN: discurso narrativo (cómo se transmite la estructura narrativa) comprendido de elementos que se comparte con otras estructuras narrativas.

HISTORIA: contenido o cadena de eventos (el qué). Se compone de eventos y existentes que son la forma del contenido de una narración

JUEGO: sistema constituido por elementos que interactúan entre sí y con el o los jugadores de acuerdo a unas reglas establecidas.

MANIFESTACIÓN: medio que se utiliza para presentar y adaptar la narración al público.

NOVELA GRÁFICA: “comic book” con pretensiones literarias, dirigida a un público adulto, con una historia larga y compleja.

OCIO ELECTRÓNICO: necesidad de emplear el tiempo libre en actividades que exigen que el sujeto haga uso de un computador y el acceso a Internet y que con el tiempo se vuelve rutinario.

PLAY NOVEL: libro interactivo, con múltiples historias y múltiples finales, con algunas partes interactivas y escasos caminos a escoger.

SUSTANCIA DEL CONTENIDO: representaciones de objetos y acciones de los mundos real e imaginario que se limita en un medio narrativo, ya que se filtra a través de los códigos sociales del autor.

SUSTANCIA DE LA EXPRESIÓN: el medio como la forma de comunicar una historia.

USABILIDAD: facilidad de manejo de un software, diseño que busca el acoplamiento entre el usuario y el software, grado de facilidad de interacción que puede tener un software con el usuario.

RESUMEN

La ausencia de un juego del género *play novel*, con características reales de interacción del jugador y los personajes, conllevará a la creación de un pre-modelo para ser inducido en el público caleño, a través de una historia que permita generar una identidad cultural y un arraigo por los personajes desarrollados a lo largo de la trama que logren cautivar al usuario en relación con los personajes.

Los objetivos se han trazado de manera clara, enfocados para dar solución al problema planteado mediante una propuesta para pre-modelar un juego estilo *play novel* para inducir este género en el público caleño, se dará cumplimiento a dichos objetivos a través de la puesta en práctica de los conocimientos adquiridos a lo largo de la carrera, incrementando la interactividad en la historia, plasmando emociones en el transcurso de la misma y aplicando los parámetros de diseño editorial correspondientes.

Como herramientas para desarrollar la propuesta, se analizarán los aspectos generales de Cali, sus tendencias culturales y tecnológicas, que servirán para enfocar hacia esta población la trama y la ilustración.

Los fundamentos teóricos de la propuesta, están arraigados a los conceptos establecidos por la Real Academia de la Lengua Española y otras organizaciones que han realizado análisis de tipo literario y tecnológico en pro del desarrollo de la cultura y el desarrollo intelectual del hombre y su papel en la sociedad.

Se contó con los parámetros de diseño editorial existentes, para desarrollar el producto final que se compone de un documento impreso con gráficas ilustrativas y un guión que desarrolla la historia y la trama del posible juego.

INTRODUCCIÓN

Como punto de partida, es importante describir mi primer contacto en lo que se refiere a una *play novel*. Todo comenzó unas vacaciones de mi niñez en casa de un primo. Por ser mayor que yo no podía atenderme tiempo completo, así que para mantenerme entretenido me prestó un libro llamado “Tu nombre en clave es Jonás”. Este libro me permitió apreciar cómo se rompía la linealidad de un relato, al llevarme a situaciones donde tenía que utilizar mi poder decisivo para seguir cualquier alternativa, sin embargo debía ser cuidadoso al escoger pues de ello dependía la supervivencia de mi personaje.

El tiempo pasó y al haber olvidado el libro, en mi *hobbie* de coleccionar video juegos y consolas viejas, me encontré con un juego llamado “*De Javu*”, el cual era muy interesante por su contenido, pero su apartado gráfico era decepcionante, la complejidad de la historia al ser un representante de los juegos RPG (*RoI Play Game*), me llevó a tomar decisiones con respecto al personaje cautivando de esta forma mi atención. Este fue el momento en que inicie mi búsqueda en los juegos *play novel*, llegando de este modo a descubrir que la peculiaridad que los distingue era exclusiva del público japonés.

Al tener acceso a varios juegos de este género, note que el despliegue gráfico era terrible y poco llamativo, es aquí que surge la idea de proponer un modelo donde se cree una historia que de alguna manera cubriera las falencias de los juegos que existían en el mercado.

Hablando del análisis en sí, encuentro que el primer aspecto a considerar es la transferencia tecno cultural que implica introducir un juego con características muy peculiares en Latinoamérica, haciendo un aporte o una adaptación adecuada de sus características. Si se presenta el producto tal cual como se hace allá, seguramente fracasaría, debido a la demanda de acción que tiene el público en general. Los aportes serían de tipo cultural cerrando el segmento exclusivamente al público caleño, donde se crearía una historia de una persona originaria de la ciudad y su manera de desenvolverse ante un universo complejo en el cual desarrollaría sus proyecciones de vida y su estilo particular de sobrevivir, llevando el usuario al filo de la navaja, donde explore varias alternativas construyendo de esta manera su propio final.

Capítulo aparte encontré un segundo aspecto a tratar en este proyecto, el cual es la función del jugador en la estructura narrativa, presentando algo tan novedoso al usuario, donde la única opción que se le deja sea involucrarse de lleno en la historia y por la naturaleza en sí de lo que es el juego, deberá pensar con mucho cuidado en cual va a ser su siguiente paso para poder avanzar en el desarrollo de la historia. Casi como si el mismo estuviera escribiendo lo que va a suceder a continuación. Se hace un planteamiento de las ideas que promueven la interactividad.

Un último aspecto a tener en cuenta será hacer una connotación de la importancia que tiene despertar las emociones del público en esta clase de juegos. Esta última parte es vital porque sin ella, lo más seguro es que el jugador se desvincule totalmente del juego, si no existe nada que lo lleve a seguir jugando o proteger algo o alguien.

1.PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

A partir de la observación y vivencias personales orientadas al *hobbie* de los videojuegos a lo largo de 15 años, detecté la ausencia de un medio para desarrollar una historia que de alguna manera involucrara en el rol de personajes al jugador de manera interactiva.

Dado el desarrollo cultural que ha presentado Latinoamérica en este campo, se ve la necesidad de divulgar por medio de un material impreso una propuesta que permita generar en el jugador una capacidad de decisión dentro del videojuego que de igual forma genere la posibilidad para salirse de los contextos lineales de las propuestas actuales.

Como consecuencia de lo anterior los juegos actuales presentan como componente repetitivo las siguientes características haciéndolos pasar como propuestas de videojuegos de rol:

- Van entorno a liquidar diferentes tipos de villano que en resumidas cuentas resultan tener el mismo final, a pesar de las opciones que le dan al jugador.
- El tema principal de la historia es repetitivo y para que se lleve a cabo siempre se resume en la adquisición de objetos para llegar al mismo final indiferentemente del contenido de las historias.
- Las moralejas al final de cada juego contribuyen en cierta forma a un deterioro de la sociedad.
- La mayoría de los videojuegos han creado estereotipos negativos de la gente de origen latinoamericano.

Por lo anterior se plantea la creación de una propuesta para pre-modelar un juego estilo “*play novel*” para inducir este género al público caleño.

1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo pre-modelar un juego estilo “*play novel*” para inducir este género al público caleño?

1.3 SISTEMATIZACIÓN

- ¿Qué técnicas se utilizan en *play novel*?
- ¿Cuál es la función del jugador en la estructura narrativa de la historia?
- ¿Qué hacer para incrementar en el grado de interactividad en la historia?
- ¿Cómo plasmar ciertas emociones en el transcurso de la historia?
- ¿Cómo realizar un libro con los parámetros de diseño editorial?

2.OBJETIVOS

2.1 OBJETIVO GENERAL

Diseñar una propuesta escrito gráfica como reproducción de un posible piloto para inducir al conocimiento del género *play novel* al público caleño.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Describir las técnicas utilizadas en el *play novel*.
- Señalar la función del jugador en la estructura narrativa de este tipo de juegos.
- Proponer ideas para generar interactividad descartando el argumento lineal.
- Estudiar la manera de plantear múltiples emociones al jugador con la historia y elementos visuales.
- Establecer los parámetros de diseño editorial para la elaboración de un libro impreso.

3. JUSTIFICACIÓN

La presente propuesta se justifica por las siguientes razones:

3.1 TEÓRICA

Se busca mediante el desarrollo de esta propuesta validar los conocimientos de diseño obtenidos durante la carrera de Diseño de la Comunicación Gráfica y su aplicación práctica dentro de la empresa el Bando Creativo. De igual forma se busca suplir ciertas falencias que poseen algunos videojuegos elaborados hasta el momento con las características que se describirán durante el desarrollo de la presente propuesta.

Como punto de partida se tomarán algunos aspectos de mi vivencia personal, como usuario de la propuesta actual de videojuegos y como observador de la pérdida de identidad cultural, pues la generación actual de jóvenes tratan de emular las características que se presentan en estos juegos (ejemplo de ello es *Grand Theft Auto: San Andreas*) que no son aspectos positivos, sin encontrar un juego con el cual un latinoamericano pueda sentirse identificado de una manera digna. Es por eso que parte de la motivación para este proyecto se enfocará en presentar elementos que un caleño como representante latinoamericano, identifique y pueda al menos ver detalles de sí mismo en el material con el que va a interactuar.

3.2 PRÁCTICA

El origen de esta propuesta se debe a un género de videojuegos cuyo desarrollo, a pesar de existir hace mucho tiempo, no se ha difundido en el contexto latinoamericano por este motivo se desarrolla la idea como tal, de impulsar un tipo de novela gráfica con la que, según Cobo¹, el lector usuario pueda interactuar.

El aporte que se dará se enfoca en lo que yo pueda dar como diseñador al ofrecer al usuario un lenguaje gráfico original con el cual la gente de la localidad caleña,

¹ COBO, Cristobal. Organización de la Información y su Impacto en la Usabilidad de las Tecnologías Interactivas [en línea]: Tesis Doctoral. Facultad de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Autónoma de Barcelona, Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicitaria. Catalunya: TDR (Tesis Doctorales en Red), 2005 [consultado 25 de febrero de 2009] Disponible en: http://www.tesisenxarxa.net/TESIS_UAB/AVAILABLE/TDX-0403106-21523//ccr1de1.pdf

según Londoño y Velásquez², se identifique, interprete y sobre todo interactúe bajo las reglas de uso y las reglas constitutivas del *play novel*.*

3.3 METODOLÓGICA

En esta investigación se combinan varios métodos: el método propositivo, el método analítico y el método descriptivo.

La investigación es propositiva porque propone la creación de un juego en el género "*Play Novel*" que busca promover una lúdica de las nuevas tecnologías reforzando la identidad del jugador caleño, que bien puede representar al público latinoamericano. La investigación es igualmente analítica porque considera cada uno de los elementos con que se crea el "*play novel*". Por análisis se entiende la división del objeto "juego interactivo" en unidades que se examinan con mayor profundidad y detalle. El objeto de análisis es la historia con la cual interactúa el jugador. Se describe no sólo la historia sino también el procedimiento de su creación. Para facilitar el análisis el objeto historia interactiva se divide en elementos relevantes y estos mismos constituyen las unidades de análisis.

La investigación es finalmente descriptiva en tanto señala las principales características de este juego interactivo, que se distingue de otros géneros que utilizan nuevas tecnologías como soporte. En el desarrollo del trabajo se desglosa la propuesta, se analizan y describen sus principales elementos de creación y se establece en qué medida el jugador tiene en cuenta la interacción.

² LONDOÑO, Rafael Areiza y VELÁSQUEZ, Olga Leonor. Gramáticas y Forma de Vida. En: Revista Ciencias Humanas. No. 21 [en línea]. Pereira: Universidad Tecnológica de Pereira, 2000 [consultado 25 de febrero de 2009] Disponible en: <http://www.utp.edu.co/-chumanas/revistas/revistas/rev21/areiza.htm>

* *Play Novel*: Libro interactivo con múltiples historias y múltiples finales; novela gráfica con algunas partes interactivas y escasos caminos a elegir.

4. MARCO CONTEXTUAL

4.1 ASPECTOS GENERALES DE CALI

La ciudad de Cali, es la capital del departamento del Valle del Cauca, es considerada una de las principales poblaciones de Colombia. Fue fundada por Sebastián de Belalcázar, el 25 de Julio de 1536.

Se consolida como una capital departamental de tipo comercial, industrial y turístico, es afamada por la dinámica y apertura de su gente en el exterior, de manera que es un lugar apropiado, para la celebración de festivales, ferias y exposiciones de gran trascendencia que atraen la atención nacional e internacional. Los principales atractivos turísticos de la ciudad se distinguen por su representación de arquitectura religiosa a través de su Catedral, las iglesias de San Antonio, La Inmaculada (Iglesia de la Merced) y la Iglesia de San Francisco, de igual forma exhibe al mundo sus museos donde exhibe el pasado y presente de la ciudad, algunos de ellos son el Museo de Arte Colonial la Merced, el Museo del Mar, el Museo de Arte Moderno La Tertulia, entre otros.

Cali está situada a 995 metros de altitud sobre el nivel del mar, su clima tiene una media de 23°C y presenta lluvias del orden de los 1.100 mm anuales. Su situación geográfica hace que el cinturón que la rodea presente el relieve más variado, desde los imponentes Farallones de Cali que se levantan hasta superar los 4.200 metros, a ligeras ondulaciones que se observan en el propio casco urbano, es atravesada por los ríos Cali, Aguacatal, Lili, Cañaveralejo, Pance y el Cauca.

4.2 TENDENCIAS CULTURALES

Cali ha sido una ciudad con influencias culturales procedentes de España, sin embargo la sociedad actual se ha construido en torno a flujos de tipo capital, informativo, tecnológico, de interacción organizativa, imágenes, de sonidos y símbolos; flujos que han sido la expresión de procesos que dominan la vida económica y política de la región. Estos flujos han sido el producto de una pérdida de identidad cultural que ha tomado como propios estilos procedentes de otros países como los Estados Unidos y otros de origen asiático como China y Japón, en aras de acceder a los innumerables avances de tipo tecnológico que se presentan en estas regiones del mundo.

La mayoría de productos tecnológicos que ingresan al mercado caleño y vallecaucano, lo hacen con fines de lucro y su exitosa comercialización se lleva a

cabo gracias a la publicidad generada por medios virtuales a través del internet, radiales, televisivos, impresos y por conocimiento de los consumidores iniciales.

Lo anterior ha hecho que la tecnología se incorpore a la cultura caleña como una necesidad que conlleva la población a la adquisición de nuevas propuestas evolutivas que contribuyan a facilitar actividades de la vida cotidiana, la cual no es ajena a los actos de lúdica para las nuevas generaciones.

4.3 TENDENCIAS DE ESTILO GRÁFICO

En lo referente al estilo gráfico, este ha tenido como finalidad transformar el entorno humano para adaptarlo a las necesidades y deseos humanos, de tal forma que las personas puedan acceder fácilmente a la información.

La tendencia actual, es la descripción exhaustiva de los productos y la satisfacción de las necesidades prácticas. El público actual busca innovación y que esta innovación este a su alcance para ser explorada y aprovechada, para luego acceder a la siguiente propuesta, que le permita establecer un punto de comparación para la elección de alternativas que lo involucren y hagan participe de los próximos avances e inventivas.

5. MARCO TEÓRICO

5.1 NARRATIVA Y NOVELA

A continuación se hace una connotación de los aspectos principales de la narrativa y la novela, los cuales serán de importancia para fundamentar las bases principales de esta propuesta que se enfocará en los parámetros del *play novel*, esta información fue tomada literalmente de la enciclopedia virtual de Wikipedia en los URL <http://es.wikipedia.org/wiki/Narrativa> y <http://es.wikipedia.org/wiki/Novela>.

5.1.1 Narrativa. Se denomina narración al resultado de la acción de narrar, esto es, de referir lingüística o visualmente una sucesión de hechos que se producen a lo largo de un tiempo determinado y que, normalmente, da como resultado la variación o transformación, en el sentido que sea, de la situación inicial.

Mientras que desde la perspectiva semiológica la narración se puede realizar con cualquier clase de signos, la lingüística considera que un "texto narrativo" responde a una clasificación basada en la estructura interna donde predominan secuencias narrativas. Estas secuencias se construyen mediante el signo lingüístico, lo que deja fuera el carácter narrativo que pudiera presentar un cuadro o imagen, como *La liberté guidant le peuple* (La libertad guiando al pueblo), cuadro de Eugène Delacroix.

5.1.1.1 Estructura mínima de la narración. Una narración presenta siempre, como mínimo, lo que se denomina un 'actor' (o 'personaje'), que es aquel elemento que experimenta los sucesos o hechos referidos en ella. En el estudio de las narraciones se ha aplicado el término actante que amplía la noción de personaje. Este personaje puede o no, ser también narrador de la historia.

En muchas narraciones especialmente en las breves, por ejemplo el Cuento es posible identificar lo que se conoce como argumento o estructura argumental, tipo:

- introducción (o inicio o planteamiento o presentación)
- nudo (o conflicto o quiebre)
- desenlace (o resolución o final)

Esta estructura no es necesariamente identificable en otros subgéneros narrativos como el relato o la novela o en el micro relato.

Narrar implica que los hechos referidos estén relacionados, encadenados, y que se vayan sucediendo de forma más o menos lógica. Más concretamente: lo

fundamental es que la sucesión de los hechos venga determinada por un principio de causalidad, esto es, que todo lo narrado tenga un 'antes' del que provenga y un 'después' al que se dirija.

5.1.1.2 Características de la narración literaria. Dado que una narración es un encadenamiento de sucesos, las relaciones sintácticas fundamentales que se dan son de naturaleza causal y temporal: un hecho lleva a otro y, por lo tanto, existe fluir temporal. En este sentido, es frecuente en un relato el uso de conjunciones o locuciones conjuntivas que indiquen 'causa' y 'consecuencia', y adverbios y locuciones adverbiales de 'tiempo'. También, por su utilidad para señalar 'hechos que se van sumando unos a los otros', es frecuente el uso de la coordinación copulativa. En cuanto a la modalidad clausal, es lógico el predominio de cláusulas aseverativas.

Dado que el fluir temporal es un aspecto básico y caracterizador de una narración, las formas verbales desempeñan un papel fundamental. Los tiempos verbales más usados para narrar son los de aspecto perfectivo, esto es, aquellos que presentan la acción como acabada. Esto es así porque son los que permiten ir encadenando las distintas acciones una después de las otras a medida que van concluyendo. El tiempo verbal más habitual es el 'pretérito perfecto simple o indefinido', además de los distintos tiempos compuestos que también son perfectivos.

Por su significado, abundan necesariamente los verbos de movimiento, de acción y de lengua.

5.1.1.3 El narrador. El emisor de un texto narrativo recibe, de acuerdo con la función que realiza, una denominación especial: la de narrador. No obstante, la razón de la misma estriba en la necesidad de prever que en algunos textos narrativos el emisor y el narrador no coinciden o, dicho con otras palabras, no son 'la misma persona'. Tal situación se da, como es evidente, en los textos narrativos literarios. Lo que ocurre en las novelas y en los cuentos es que la historia que se cuenta ha sido inventada (o, por lo menos, así se presenta); dado que esto es así, no es posible que el emisor (el autor real) haya podido ser testigo de la misma. Por lo tanto, se entiende que quien narra no es él, sino un narrador indeterminado también inventado por ese autor. Partiendo de esta consideración, que nos lleva a utilizar siempre esa denominación de narrador, hay que analizar otro factor que también depende del narrador: la perspectiva o punto de vista que adopta para contar la historia.

5.1.1.4 La reproducción de la voz de los personajes. Aparte de narrar los sucesos que constituyen la historia, en una narración puede ser necesario el reproducir las palabras o pensamientos de aquellos seres (normalmente,

personas) que los protagonizan. El narrador, a tal efecto, dispone de dos maneras o estilos de reproducir la voz de los personajes de la historia: el estilo directo y el estilo indirecto.

- **El estilo directo** es el que se manifiesta cuando la voz de los personajes se reproduce de forma literal, esto es, cuando sus palabras o pensamientos se reproducen tal cual fueron dichas o pensadas, sin cambiar, añadir o quitar nada (directamente). Lingüísticamente, estos fragmentos aparecen dominados por la primera persona. Gráficamente, el estilo directo aparece señalado por el uso de un guión que introduce la voz del personaje o por la acotación entre comillas de esta.

- **El estilo indirecto**, por su parte, es el que utiliza el narrador cuando con sus propias palabras nos reproducen la voz de los personajes, esto es, cuando, de una manera u otra, nos resume sus palabras o pensamientos. El estilo indirecto implica siempre, por un lado, la existencia de una selección de la información por parte del narrador (sólo reproducirá lo que a él le parezca conveniente) y, por otro, la falta de los matices emocionales y expresivos del personaje. Lingüísticamente, estos fragmentos estarán dominados por la tercera persona, en tanto que no son otra cosa sino narraciones de lo que piensan o dicen los personajes. El estilo indirecto admite gradaciones en cuanto al grado de fidelidad respecto de la voz del personaje; en este sentido, se suele distinguir entre el estilo indirecto propiamente dicho y el llamado estilo indirecto libre, que es una forma intermedia entre el directo y el indirecto. En esta variante, por un lado, es el narrador quien lleva con sus propias palabras la reproducción de la voz del personaje, pero, por otro, lo hace introduciendo por el medio expresiones (exclamaciones, interrogaciones, léxico particular...) que se supone reproducen directamente lo dicho o pensado por el personaje; obviamente, el estilo indirecto libre resulta más fiel al personaje que el estilo indirecto a secas.

5.1.1.5 La manipulación del tiempo de la historia. El narrador, entre sus funciones, tiene también la de decidir en qué orden y con qué ritmo va a narrar la historia.

5.1.1.6 El orden de la historia. Lo primero que se puede constatar es que el discurso narrativo está repleto de anacronías, esto es, discordancias entre el orden de sucesión en la historia y orden de sucesión en el relato. Toda narración ofrece una anacronía de orden general, puesto que la linealidad del lenguaje obliga a un orden sucesivo para hechos que quizá son simultáneos. Pero toda narración ofrece, a su vez, multitud de anacronías particulares o de detalle.

El mecanismo que con más frecuencia se usa es el de la retrospectiva o analepsis; es a lo que en el cine se denomina 'flash back', esto es, una 'mirada

hacia atrás'. Se empieza a contar una historia y, en un determinado momento, se detiene la narración para contar cosas que ocurrieron en el pasado. Un mecanismo menos utilizado sería el contrario, la prolepsis o prolepsis, esto es, el adelantar acontecimientos del futuro.

5.1.1.7 El ritmo de la historia. En el momento de contar una historia, el narrador tiene también la posibilidad de hacerlo deteniéndose más o menos en los acontecimientos. La sensación de mayor minuciosidad viene producida por el uso de dos tipos de textos: la descripción (pues el tiempo está detenido) y la digresión autorial (los comentarios del narrador). Por su parte, la sensación de rapidez proviene del uso del resumen (contar en pocas líneas lo que sucede en mucho tiempo) y la elipsis (eliminar fragmentos de la historia). Como forma intermedia, estaría el diálogo, al reproducir las palabras de los personajes, con lo que el tiempo narrativo se ajusta al tiempo real: su lectura dura lo que en teoría duraría ese diálogo en la realidad.

5.1.1.8 Subgéneros narrativos. Algunos de los subgéneros de la narrativa, ordenados de más breves a más extensos:

- Micro relato
- Cuento breve y Relato breve
- Cuento largo y Relato
- Nouvelle (o novela corta)
- Novela

Esta enumeración es muy general y con un objetivo meramente informativo, pues para esta propuesta el género de mayor relevancia será la Novela. Es importante aclarar que la longitud no es lo único que determina las características de los subgéneros de la narrativa³.

5.1.2 Novela. La novela (del italiano novella, noticia, relato novelesco) es, según la RAE (Real Academia de la Lengua Española), una obra literaria en prosa en la que se narra una acción fingida en todo o en parte, y cuyo fin es causar placer estético a los lectores con la descripción o pintura de sucesos o lances interesantes, de caracteres, de pasiones y de costumbres.

5.1.2.1 Características. Las características básicas de la novela son las siguientes, aunque puede haber excepciones:

³ Wikipedia: La enciclopedia libre [en línea]: Narrativa. Florida: Wikipedia Foundation, 2009. [consultado 25 de febrero de 2009] Disponible en Internet: <http://es.wikipedia.org/wiki/Narrativa>

- Una narrativa extensa: las novelas tienen, generalmente, entre 60.000 y 200.000 palabras, o de 300 a 1.300 páginas.
- Aquí radica la diferencia con el cuento. Existe una zona difusa entre cuento y novela que no es posible separar en forma tajante. A veces se utiliza el término *nouvelle* o novela corta para designar los textos que parecen demasiado cortos para ser novela y demasiado largos para ser cuento; pero esto no significa que haya un tercer género (por el contrario, duplicaría el problema porque entonces habría dos límites para definir en lugar de uno).
- Hay otras diferencias entre novela y cuento: el relato aparece como una trama más complicada o intensa, con mayor número de personajes que además están más sólidamente trazados, ambientes descritos pormenorizadamente, etcétera.
- Es de ficción, lo que la diferencia de otros géneros en prosa como la historia o el ensayo.
- En prosa, lo que la separa de los relatos ficticios extensos en forma rimada. No obstante, Eugenio Oneguin, de Aleksandr Pushkin, se considera una novela, aunque está en verso.

5.1.2.2 Clasificación. La novela es el reino de la libertad de contenido y de forma. Es un subgénero de la narrativa que presenta a lo largo de la historia múltiples formas y puntos de vista.

Para clasificar este subgénero ha de tenerse en cuenta que existen diversos criterios para clasificar empleados por las distintas tipologías propuestas:

- Por el tono que mantiene la obra, se habla de:
 - Novela satírica
 - Novela humorística
 - Novela didáctica
- Por la forma:
 - Autobiográfica
 - Epistolar
 - Dialogada
 - Ligera

- Según el público al que llegue o el modo de distribución, se habla de:
 - Novela trivial
 - Superventas o "best-seller"
 - Novela por entregas o novela folletinesca
- Atendiendo a su contenido, las novelas pueden ser:
 - De aventuras
 - Bizantina
 - Caballeresca
 - Libros de caballerías
 - De ciencia ficción
 - Cortesana
 - Costumbrista o de costumbres
 - De espías y thrillers
 - Fantástica
 - Ficción criminal
 - Gótica
 - Histórica
 - Morisca
 - Negra
 - Pastoril
 - Picaresca
 - Policial
 - Romántica
 - Sentimental
 - Social
 - De terror
 - Westerns
- Partiendo del estilo de la obra:
 - Realista
 - Naturalista
 - Existencial
- Según sus argumentos, puede hablarse de
 - Psicológica
 - Novela de tesis
 - Novela testimonio

Desde finales del periodo victoriano hasta la actualidad, algunas de estas variedades se han convertido en auténticos subgéneros (ciencia ficción, novela rosa) muy populares, aunque a menudo ignorados por los críticos y los académicos; en tiempos recientes, las mejores novelas de ciertos subgéneros han empezado a ser reconocidas como literatura seria⁴.

5.2 LA LÚDICA Y LOS JUEGOS

La lúdica es la libertad de expresión humana a través de manifestaciones de arte y recreación para suplir necesidades de actividad y placer.

Los juegos se incorporan a la lúdica como una actividad inherente al ser humano y según la Real Academia es contemplado como un ejercicio recreativo sometido a reglas en el cual se gana o se pierde. No se puede negar que sea un acontecimiento voluntario y que nadie esté obligado a desarrollarlo. De hecho es una actividad necesaria para los seres humanos, pues permite definir y ensayar diversas conductas sociales, que permite desarrollar capacidades intelectuales, motoras y afectivas, para llevarlo a cabo se requiere de tiempo y espacio.

Existen varios tipos de juegos entre los cuales se destacan los juegos de mesa, los juegos de naipes, los videojuegos, los juegos flash y los juegos de rol⁵.

5.3 ASPECTOS GENERALES DE LOS JUEGOS DE ROL

5.3.1 Orígenes. A finales de los años 60 del siglo XX se desarrolló en Estados Unidos un nuevo concepto de juego. En este juego no había ni fichas, ni tablero, ni siquiera unas reglas estrictas; tan sólo se basaba en la interpretación, en el diálogo, la imaginación y en el sentido de empresa y de aventura. Este concepto de juego fue tomando forma hasta que en 1974 fue publicado *Dungeons & Dragons*, que, cosa curiosa, fue publicado a cuenta propia de sus autores porque ninguna editorial confiaba en que se vendiera con suficiente éxito. A esta nueva modalidad de juego se la llamó **juego de rol**, de la palabra francesa *rôle*, que significa "papel" en el sentido del papel que interpreta un actor.

⁴ Wikipedia: La enciclopedia libre [en línea]: Novela. Florida: Wikipedia Foundation, 2009. [consultado 25 de febrero de 2009] Disponible en internet: <http://es.wikipedia.org/wiki/Novela>

⁵ FULLEDA BANDERA, Pedro. III Simposio Nacional de Vivencias y Gestión en Recreación [en línea]. Programa general de acciones recreativas para adolescentes y adultos. Bogotá D.C.: Vicepresidencia de la República, Coldeportes, Funlibre, 2003. [Consultado 25 de febrero de 2009] Disponible en internet: <http://www.redcreacion.org/documentos/simposio3vg/PFulleda.html>

En un mundo cada vez más basado en la comunicación audiovisual, este nuevo tipo de juego conoció, extrañamente, un éxito sin precedentes, en especial entre el público juvenil. Hoy en día hay miles de juegos de rol diferentes por todo el mundo, redactados en más de una docena de lenguas. Muchos de ellos están disponibles en internet de forma gratuita.

5.3.2 Dinámica de los juegos de rol. Un juego de rol es un juego interpretativo-narrativo en el cual los jugadores asumen "el rol" de los personajes a lo largo de una historia o trama, para lo cual interpretan sus diálogos y describen sus acciones. No hay un guion a seguir, ya que el desarrollo de la historia queda por completo sujeto a las decisiones y acciones de los jugadores. Destaca el hecho de que la imaginación, la narración oral, la originalidad y el ingenio son primordiales para el adecuado desarrollo de este juego dramático.

A su vez, existe un jugador primordial llamado « director de juego » (el *game master*, el *master*, el « guía », el « árbitro » o el « narrador » son también títulos recurrentes, entre otros), quien cumple la función de ser el mediador entre la percepción de los demás jugadores así como la de interpretar a aquellos personajes no caracterizados por estos, los personajes no jugadores (PNJs), que son completamente imaginarios a diferencia de los personajes jugadores, que también son imaginarios pero que están al menos interpretados por las personas reales que son los jugadores. De algún modo puede decirse también que el director de juego es el jugador que interpreta a todos los personajes no jugadores así como todos los elementos no controlados por los jugadores (animales, plantas, criaturas fantásticas, meteorología, dioses, tecnología, sucesos físicos normales, sucesos mágicos o paranormales y un largo etc). Otras tareas no menos importantes de su competencia son las de ser árbitro de las reglas, y la de imaginar y describir el escenario y las circunstancias que crean una percepción virtual del escenario consensuado por los jugadores.

Descrito de manera breve, los juegos de rol son la versión adulta de los *juegos de fantasía* infantiles, como "Policías y ladrones", "Mamá y papá" o "Apaches y vaqueros".

Pero elaborando un poco más, lo primero que habría que hacer es explicar el significado del nombre. Según el diccionario de la Lengua Española: "Rol.- Papel que interpreta un actor: desempeñar un gran rol en una representación teatral." Esto se debe a que en los juegos de rol cada jugador interpreta un personaje ficticio, con una serie de características propias que le definen.

La interpretación del personaje no debe ser tan rigurosa como si realmente se tratara de una obra de teatro. Aquí no hay guiones por los cuales regirse. Cada jugador definirá el carácter de su personaje según sus propios criterios y, durante una partida de juego, responderá a las diversas situaciones que le puedan surgir

decidiendo en el momento las acciones de este personaje (es decir, improvisando).

Así pues, una partida de rol no va a seguir un guión prefijado, sino que la "historia" se irá creando durante el transcurso de la partida. Historia porque realmente se está contando y creando una. La manera de hacerlo es describir las acciones que realiza el personaje que se interpreta y hablar por él cuando se trate de los diálogos que tiene con el resto de los personajes. Es algo muy parecido a cuando dos niños que están jugando a vaqueros uno le dice al otro "ahora yo te disparo" y el otro le contesta "y yo te lo esquivaba". Ellos interpretan y deciden el curso de la historia. Mientras que en una obra de teatro, en un libro o en una película la historia ya está escrita y el público va descubriendo poco a poco su desarrollo final, en una partida de Rol son los jugadores los que van creando el relato según van ocurriendo las cosas.

En el videojuego de rol, comúnmente conocido como RPG, se usan elementos del juego de rol tradicional. El videojuego de rol, como género de videojuegos, incluye una amplia variedad de sistemas y estilos de juego. Algunos elementos fuertemente asociados a los videojuegos de rol, como el desarrollo estadístico de personajes, han sido adaptados ampliamente a otros géneros de videojuegos. Aunque usen la palabra rol, no pueden ser considerados como juegos de rol en sí. La proliferación de este tipo de juegos en los últimos años y el uso de la palabra rol para nombrarlos ha hecho que un gran número de personas crea erróneamente que los videojuegos de rol son realmente juegos de rol en sí mismos⁶.

5.4 LOS VIDEO JUEGOS

Videojuegos también llamados juegos electrónicos cuyo desarrollo tiene lugar en un monitor de computadora o de una televisión, y en los que el programa va grabado en cartuchos o discos ópticos, discos magnéticos o tarjetas de memoria especiales para juegos. Algunos son de bolsillo. La enorme popularidad alcanzada por estos juegos a finales de la década de 1970 ha dado origen a una importante industria.

Los jugadores emplean una serie de teclas o botones y una palanca, también llamada *joystick*. La partida se juega entre una persona y la máquina, o entre dos o más personas que compiten con la máquina o entre sí. Los videojuegos se dividen en distintas categorías: educativos, de aventuras y deportivos. Los más populares emplean sonidos reales y colores, además de rápidos efectos visuales. Los juegos deportivos, como el fútbol, el baloncesto o el hockey sobre hielo, adquirieron especial

⁶ Wikipedia: La enciclopedia libre [en línea]: Juego de rol. Florida: Wikipedia Foundation, 2009. [consultado 25 de febrero de 2009] Disponible en internet: http://es.wikipedia.org/wiki/Juego_de_rol

popularidad a finales de la década de 1980, cuando determinados equipos profesionales prestaron su nombre a estas versiones en vídeo de su deporte.

Los establecimientos dedicados a la venta exclusiva de videojuegos son ya clásicos en la industria del ocio del mundo entero. Los sistemas de 16 bits, introducidos por las empresas japonesas a comienzos de la década de 1990, mejoraron notablemente la calidad de los gráficos de los videojuegos destinados al uso doméstico. El CD-ROM (un sistema de memoria con enorme capacidad de almacenamiento) ofrece hoy una amplia variedad de juegos a precios muy competitivos. En el futuro, el uso de la televisión de alta definición y de las líneas de telecomunicaciones para la transmisión de este tipo de juegos contribuirá a aumentar aún más su realismo.

Las críticas a los videojuegos parten de los efectos negativos que el hecho de pasar demasiado tiempo ante la pantalla e inhibirse por completo en un universo de fantasía, puede tener en el desarrollo emocional de los niños, adolescentes y jóvenes. También se ha comprobado que la rapidez con que se mueven los gráficos puede provocar ataques en las personas que padecen diversos tipos de epilepsia.

Los defensores de los videojuegos afirman que estos juegos enseñan a resolver problemas técnicos, estimulan la habilidad de los jugadores y familiarizan a los niños y a los adolescentes con el uso de los equipos informáticos. Incluso sostienen que mejoran la comunicación, cuando se juega en familia. Los videojuegos se emplean también como entretenimiento en clínicas y hospitales, así como en ciertas terapias de rehabilitación.

La industria del videojuego surgió con fuerza en Estados Unidos, Europa y Australia con la llegada del tenis de mesa y otros juegos muy sencillos a finales de la década de 1970 y se extendió rápidamente por todo el mundo. Tras conocer un crecimiento espectacular a lo largo de la década de 1980, la industria japonesa (especialmente la *Nintendo Company Ltd.*) se lanzó de lleno a perfeccionar y desarrollar la tecnología del juego, introduciendo juegos tan populares como el Super Mario Bros. Las empresas afincadas en Japón, como Nintendo y SEGA (*dreamcast*), continúan dominando el mercado mundial.

Desde 1993 estas dos compañías están realizando esfuerzos para controlar y establecer el contenido de los juegos. La iniciativa responde a las críticas, especialmente de los padres, preocupados por la intensificación de la violencia y la introducción de temas para adultos en los juegos infantiles.

Muchas y variadas han sido las compañías y videoconsolas que han conformado la historia de los videojuegos. Éstas se dividen en generaciones, estando actualmente en la séptima.

Tabla 1. Generación de consolas de videojuegos.

Generación	Año	Bits	Consolas
Primera generación	(1972/1977)	n/a	Magnavox Odyssey, Magnavox Odyssey 100, Magnavox Odyssey 200, Atari Pong, Coleco Telestar
Segunda generación	(1976/1984)	n/a	Fairchild Channel F, Atari 2600, Videopac G7000, Intellivision, Atari 5200, Vectrex, Arcadia 2001, ColecoVision, Atari 5200, TV-Game 6, Sega SG-1000
Tercera generación	(1983/1992)	8 bits	Atari 7800, Nintendo Entertainment System, Sega Master System, PV-1000, Epoch Cassette Vision, Supergame VG 3000
Cuarta generación	(1988/1996)	16 bits	Sega Mega Drive, Neo-Geo, Super Nintendo Entertainment System, TurboGrafx-16/PC Engine, CD-TV, CD-i
Quinta generación	(1993/2002)	32 bits y 64 bits	3DO, AmigaCD32, Atari Jaguar, Sega Saturn, Virtual Boy, PlayStation, Nintendo 64, Apple Pippin, Casio Loopy, Neo Geo CD, PC-FX, Playdia, FM Towns Marty
Sexta generación	(1998/2006)	128 bits	Sega Dreamcast, PlayStation 2, Xbox y Nintendo GameCube
Séptima generación	(2005/)	Hercio	Xbox 360, PlayStation 3 y Wii

El PC es también una plataforma de videojuegos, pero como no trabaja solamente para ser una consola no se considera como tal. El pc no entra en ninguna generación, ya que cada pocos meses salen nuevas piezas que modifican sus prestaciones. Se han llegado a construir pc's 10 veces más potentes que una XBOX 360⁷.

5.5 ANTECEDENTES DEL ART BOOK, EL PLAY NOVEL Y EL SURVIVAL HORROR

El *Art Book* se llama a los libros de ilustraciones a color de algún autor o serie. El *Art Book* sobre Hooper presenta la obra y fotografías del artista, el contexto histórico, el

⁷ Wikipedia: La enciclopedia libre [en línea]. Desarrollador de juegos de video. Florida: Wikipedia Foundation, 2009 [consultado 25 de febrero de 2009]. Disponible en internet: http://es.wikipedia.org/wiki/Desarrollador_de_Juegos_de_Video

marco cultural, social y político de su tiempo. Edward Hooper nació en 1882 en la ciudad de Nyack, a orillas Hudson. Influenciado por las lecturas de Henry James y de Tolstoi, Flaubert y Emile Zola, después de obtener en 1899 su diploma de la escuela secundaria en Nyack, asiste cotidianamente en Nueva York a los cursos de dibujo en la *Correspondence Schooll of Illustrating*. El año siguiente se inscribe en la *New York School of Art*, un período de investigación donde tiene como maestros a William Merrit Chase, Kenneth Hayes Miller y Robert Henri.

Una de las preocupaciones del artista es la identidad. En el libro dedicado a Hooper hay obras que reflejan el "mito americano", como "Tarde azul", donde se destaca la fragmentariedad de sus relatos, y "Mesas para señores", cuando aborda el hiperrealismo. Hechos, ideas, percepciones, ideologías y cambios, tuvieron lugar en Norteamérica en los treinta años que separan a Edward Hooper y Duane Hanson ("Mujer con carro de la compra") aunque en sus obras parece haber un distanciamiento de más de un siglo⁸. De tiempo en tiempo cambian los temas, el lenguaje y las emociones.

El *play novel*, como su nombre lo dice, es jugar a hacer una novela: En este tipo de juegos tu vas creando tu propia historia, o sea que no es ni acción ni RPG, simplemente vas siguiendo los diálogos y vas tomando decisiones en la trama y de acuerdo a esas decisiones vas creando la novela" Este tipo de género del *play novel* es muy popular y característico, muy común en los video juegos con animación japonesa y no tiene más popularidad que en Japón, porque ni en Europa ni América se crean o distribuyen ese tipo de video juegos.

Silent Hill es un videojuego, el primero de una saga. De momento, cuatro partes son un punto de referencia en el género de los *survival horror* (mezcla entre acción, enigmas, *puzzles* y terror). El juego fue lanzado al mercado, exclusivamente para el sistema *Play Station* de Sony, en Norte América el 31 de enero de 1999, en Japón el 4 de marzo de 1999 y en Europa el primero de agosto de 1999. El juego pertenece al género del *Survival Horror*. Esto significa que por un lado, durante el mismo, manejaremos a Harry para defenderlo del ataque de todo tipo de criaturas y, por otro, nos encontraremos con *puzzles* y acertijos que desafiarán nuestra lógica⁹.

⁸ HOPPER, Edward. Realidad y poesía del mito americano [en línea]. Archivos del sur. Valencia: Quaderns Digitals, 2003 [Consultado 25 de febrero de 2009]. Disponible en internet: http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=secciones.VisualizaArticuloSeccionIU.visualiza&proyecto_id=2&articuloSeccion_id=1069

⁹ Wikipedia: La enciclopedia libre [en línea]. Silent Hill (Videojuego). Florida: Wikipedia Foundation, 2009 [consultado 25 de febrero de 2009]. Disponible en internet: [http://es.wikipedia.org/wiki/Silent_Hill_\(videojuego\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Silent_Hill_(videojuego))

6. MARCO CONCEPTUAL

A continuación se relacionan algunos conceptos que serán de utilidad para tener mayor claridad de la propuesta, los cuales fueron tomados de la página web www.wikipedia.com y la enciclopedia Encarta 2006.

Art Book: es el nombre que se le da a los libros de ilustraciones a color de algún autor o serie.

Discurso: son usualmente recopilatorios de imágenes artísticas o inéditas sobre una obra o idea conceptual específica, en ocasiones promovidos como producto coleccionable o utilizado para mercadear una obra en la que estén basados.

Discurso narrativo: se utiliza para contar o referir una historia o suceso. No solo se utiliza en los textos narrativos de tipo literarios, sino también en noticias, chistes, etc.

DPI: Puntos por pulgada.

Estructura de los signos: son la materia de la ideología solamente a través de esa materialización llamada signo se puede entender una cultura. Volviéndose una herramienta con la que se puede ejercer dominio, convencimiento, y expresión.

Formato: dimensión de un libro cuya medida queda establecida según se dobla un pliego; mientras más dobleces menor es la forma. Colocación del texto dentro del papel; las medidas de los márgenes, el número de columnas, las disposiciones de cabezas y pies, los folios.

Legibilidad: Calidad que tiene un texto para ser legible. Es el conjunto de características tipográficas y lingüísticas del texto escrito que permiten leerlo y comprenderlo con facilidad.

Manga: es la palabra japonesa para designar a la historieta. Se traduce, literalmente, como "dibujos caprichosos" o "garabatos". Fuera del Japón, se la utiliza exclusivamente para referirse a la historieta japonesa.

Márgenes: Espacio en blanco que queda a cada uno de los cuatro lados de una página manuscrita o impresa.

Mundialización: la progresiva integración de las sociedades y de las economías nacionales en diferentes partes del mundo. Está impulsada por la interacción de los avances tecnológicos, las reformas en el comercio y la política de inversiones, y las cambiantes estrategias de producción, organización y comercialización de las empresas multinacionales.

Plano expresivo: es la forma más fundamental de la creatividad, para el que no cuentan ni la originalidad ni ninguna «habilidad» (*skill*) (por ejemplo, los dibujos infantiles precoces). Las características principales de este plano son la espontaneidad y la libertad.

Plano retórico: se ocupa de estudiar y de sistematizar procedimientos y técnicas de utilización del lenguaje, puestos al servicio de una finalidad persuasiva o estética del mismo, añadida a su finalidad comunicativa.

Plano Psicosocial: adopta el supuesto de que existen procesos psicológicos que determinan la forma en que funciona la sociedad y la forma en la que tiene lugar la interacción social.

Retícula: Es un sistema octogonal de planificación que parcela la información en fragmentos manejables, sitúa los elementos en un área espacial dotada de regularidad, lo que los hace accesibles; los lectores saben dónde encontrar la información que buscan porque las uniones entre las divisiones verticales y horizontales actúan como señales indicativas para su localización.

Sangría: Introducción de varios caracteres en blanco al comienzo de una línea, se emplea en textos alineados a la izquierda, que es lo general para escritos en prosa. La sangría se manifiesta como una hendidura, todas las líneas de texto comienzan a la izquierda a la misma altura de forma alineada; menos las que incorporan sangría, que lo hacen de tres a 5 caracteres por lo general más a la derecha

Survival horror: género de juegos que integra acción, enigmas, rompecabezas y terror.

Tecnocultural: es la influencia y modificaciones de la tecnología en la vía de las personas, generando una cultura propia y actual que crece desde su autonomía

Vulgarización: es un término utilizado en el ámbito de la propiedad intelectual para referirse al proceso por el cual algunas marcas pasan a ser descriptivas del producto o servicio que protegen.

7. DISEÑO METODOLÓGICO

7.1 INDAGACIÓN

7.1.1 Rastreo de datos. Consiste en la recopilación de fuentes bibliográficas y web gráficas que permitan referenciar la trayectoria de los video juegos, el género rpg, las *play novel* y el *art book* para consolidarlos en un solo elemento que permita llevar a cabo la propuesta y de igual forma para justificar la necesidad del juego en el hombre y defender la práctica de este en su evolución actual.

7.1.2 Rastreo de materiales o productos semejantes. En esta fase se recolectaran varios videojuegos de diferentes géneros, con el fin de someterlos a análisis para definir la manera de narrar la historia con la calidad gráfica que atraiga la atención del público caleño.

7.2 TRATAMIENTO DE DATOS

7.2.1 Selección y clasificación. Se depurará el material recolectado, para establecer los límites que permitan corroborar la afirmación inicial de que los videojuegos tienden a crear estereotipos negativos de la población latinoamericana. De igual forma se hará selección del material que contribuya con la elaboración de la propuesta, para que esta se constituya no como un elemento que conlleve al ocio, sino por el contrario al desarrollo didáctico e interactivo que fortalezca la identidad cultural de la población caleña.

7.3 INTERPRETACIÓN

7.3.1 Marcos teórico, conceptual y contextual. Como se observa en los puntos 4, 5 y 6 de esta propuesta, se llevó a cabo un análisis de la información que permitió definir el tipo de lenguaje a implementar para tener un impacto de aceptación en la población caleña, tomando en cuenta su entorno y sus tendencias culturales. Igualmente se tuvo presente la trayectoria a nivel mundial del *play novel* con respecto a la narrativa visual y la evolución de los videojuegos en cuanto a su secuencia, contenido e ilustración animada.

7.3.2 Descripción. Se define el estilo gráfico mediante bocetos que se redibujaron manualmente en *photoshop*, los cuales fueron vectorizados, para

luego ser coloreados por capas. A través de la clasificación de las líneas creativas, se podrá mostrar la propuesta que por medio de las gráficas generará la aceptación del usuario.

7.4 APLICACIÓN

7.4.1 Determinantes de diseño. Al analizar el material recolectado, se enmarcan los parámetros para elaborar el pre modelo de juego de estilo *play novel*, partiendo del tipo de líneas gráficas en relación e interacción con el argumento y la idea que se quiere comunicar.

7.4.2 Producción. Creación del producto (material editorial con ilustraciones y relato que contiene múltiples desenlaces). Es la fase de desarrollo del pre modelo de juego estilo play novel.

8. RESULTADO DEL ANÁLISIS

La unidad de análisis es la división del objeto en sus partes esenciales, según los objetivos propuestos, para examinar en profundidad las repercusiones conceptuales y prácticas del “*play novel*”, pues mi propósito es hacer una historia para el jugador occidental latino, colombiano o caleño y en tal sentido debe haber no sólo creatividad sino también fundamentos socioculturales, artísticos y estilísticos. Justamente, el arte que pretende ser innovador debe fundamentar los temas o estilos que presenta. En el “*play novel*” mucho más porque se trata de un nuevo género de historia gráfica interactiva que se construye con historia y discurso, es decir, con un qué y un cómo.

8.1 TRANSFERENCIA TECNOCULTURAL

Describir las técnicas usadas en el “*play novel*” es imprescindible para introducirse en el género, practicarlo e interactuar o jugar con él. Esta unidad de análisis incluye el hacer junto con el describir la innovación, en otras palabras, señala cómo renovar técnicas para la elaboración del libreto proyectado para un video juego y creación de personajes.

¿Qué se hizo para lograr este objetivo? Como primera medida, se revisó todo tipo de material similar al que se está proponiendo, haciendo así una exhaustiva búsqueda de referentes (cabe decir que la mayoría son juegos de origen nipón, ya que estos juegos no son tan comerciales en América) para saber exactamente el formato de cómo opera una “*play novel*” y así poder aportar algo novedoso al género como tal.

En el modelo que se transfiere de una cultura a otra se observa como constante la presencia de discursos narrativos y no narrativos. Estos últimos son los oracionales, propios del habla o diálogo, que está sujetos a una gramática y una semántica del texto. Por ahora no nos interesa el uso interactivo de este tipo de discurso no narrativo. El discurso narrativo, por el contrario, nos remite al concepto novel (novela) que definitivamente se caracteriza por la secuencia de acciones que conforman una historia.

Hablar un género es seguir sus reglas y hacerlo como practicante es aplicar reglas constitutivas y regulatorias. "Hablar una lengua es tomar parte en una forma de conducta (altamente compleja) gobernada por reglas. Aprender y dominar una lengua es haber aprendido y dominado tales reglas"¹⁰.

¹⁰ RIOS L., Martín. John Searle, Algunos elementos de los actos del habla de John R. Searle. En: Lit. lingüíst. No. 13, 2001 [en línea]. Santiago de Chile: Universidad Católica Silva Henríquez, 2009

Entre las actividades que se realizan para lograr el objetivo de crear una historia soportada en las nuevas tecnologías está la de observar la línea gráfica que se usa en el material, un aspecto técnico, y la de contextualizar el desarrollo de la innovación que se transfiere. Esta transferencia del *play novel* puede hacerse como discurso y como historia, el primero relativo al cómo se cuenta y el segundo al qué se cuenta.

En su trabajo creativo el autor atiende los niveles de interpretación de los sujetos de la cultura particular. Una versión tecnocultural del juego tendrá elementos comunes con la cultura de origen (Japón), por tratarse del mismo género, sin embargo la subjetividad e interpretación del usuario cambian por lo que debe hacerse la adaptación o presentar una propuesta culturalmente apropiada. Esta adaptación parte de analizar e interpretar el nivel básico de discurso, gramática, estructura de los signos y semántica, lo que pueden significar estos niveles de significación para el autor y desde luego para el receptor.

En la perspectiva de la creación culturalmente apropiada intervienen diversas disciplinas que en su sinergia representan puntos de vista culturales, pero que tienden a la homogenización global de tal modo que las historias, por las técnicas intercambiadas, se cuentan de una manera similar en las diversas culturas, aunque ciertos aspectos de tratamiento temático o varíen.

“Muchas disciplinas diversas, la filosofía, la lingüística, la filología, la psicología, etc., aportan conocimientos y datos acerca de la semántica de las lenguas naturales”¹¹. Este aporte interdisciplinar se ve no sólo en el diccionario enciclopédico tipo Encarta o Wikipedia sino también en la publicación de obras de referencia que hacen una descripción y explicación de las múltiples formas narrativas del discurso. El alcance de las diversas disciplinas que intervienen en una sustentación del *play novel* se verifica en la mundialización, popularización o vulgarización de una propuesta de este tipo, teniendo en cuenta el mundo del receptor.

Después de haber visto de forma analítica todo el material recolectado, se debe empezar a buscar una línea gráfica adecuada para así plasmar elementos que uno pueda identificar como propios, además de hacer algo estéticamente llamativo que capte la atención del usuario.

[consultado 25 de febrero de 2009]. Disponible en internet: http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0716-58112001001300020&lng=es&nrm=iso. ISSN 0716-5811.

¹¹ KATZ, Jerrold y FODOR, Jerry. The Structure of a Semantic Theory . En: *Language*. Abril - Junio, 1963, Vol. 39, No. 2, p. 170 [en línea]. Reino Unido: The College of Physical Sciences at the University of Aberdeen, 2008 [consultado 25 de febrero de 2009]. Disponible en internet: <http://www.csd.abdn.ac.uk/~agatt/home/teaching/dl/KatzFodor63.pdf>

Por último, la determinante cultural nos dará la pauta para la creación de algo con personalidad propia, pero que rescate o tome cualquier aporte de otros materiales parecidos que enriquezcan el proyecto de forma positiva.

8.2 FUNCIÓN DEL JUGADOR EN LA ESTRUCTURA NARRATIVA

Se trata de encuadrar aspectos narrativos en este tipo de juegos, pero a diferencia de la tradición histórica discursiva basada en la lingüística, incluso de la lingüística textual, el énfasis sea puesto en la articulación historia-discurso según la teoría narrativa de Chatman, básicamente, pero también en la usabilidad como metodología del diseño ajustado a las necesidades e idiosincrasia del usuario o jugador del *“play novel”*.

Como referente para el proceso de apropiación y adaptación se busca material *“play novel”* que se haya comercializado en América, interactuar con él y tomar nota de las cualidades del producto, para entender qué hace que este material no sea acogido por el público latino. Asimismo hay que ver la estructura narrativa del material para así poder crear un patrón que ayude a la elaboración del proyecto.

Con su capacidad de simbolización y por la fuerza de la presión social, integradora o desintegradora de la colectividad y de la individualidad, el ser humano modifica y transforma el proceso psicobiológico de los sentidos en un proceso de significación cultural en el que confluyen elementos de diverso orden: lógico, ideológico, psicosocial, retórico, fonomorfosintáctico y, desde luego, físico (fonético/grafemático)¹² mediante la lengua, el idioma o el discurso.

Las estructuras sintácticas obedecen a criterios de significación en las cuales se integran elementos interrelacionados. La interacción de los cuatro planos: Ideo-actitudinal, retórico, fonomorfosintáctico y expresivo. Cada uno de estos planos está compuesto por estratos de significación que se forman a partir de las prácticas culturales, detectándose:

- Un estrato perceptivo que conduce a la estructura ideativa de relaciones evenimenciales y existenciales.
- Un estrato informativo que ayuda a delimitar el contenido de la estructura ideativa y a organizar el despliegue.
- Un estrato dimensional que aporta elementos para la cuantificación y delimitación de objetos espaciales y temporales, o ya con los estados involucrados en la mutación.

¹² OVIEDO, Tito Nelson. Hacia una base semántico comunicativa para la gramática. En: Revista Lenguaje. No. 18 de Marzo de 1991 [en línea]. Cali: Universidad del Valle, 1992. p. 10 [consultado 25 de febrero de 2009]. Disponible en internet: <http://revistalenguaje.univalle.edu.co/index.php?seccion=REVISTA&articuloCompleto=182&download=1>

- Un estrato cronoscópico que interviene en la presentación temporo-aspectual y fasal de los eventos.
- Un estrato interaccional que conduce a la producción de actos de significación y de intercambio
- Entre otros¹³.

Respecto a la historia, se utilizarán las características que se han observado en los ejemplos que se han tomado para así elaborar una línea narrativa. También se consultará material de apoyo que nos guíe en una forma más técnica en lo que refiere al relato, pues no se trata de escribir algo de manera instintiva sin ninguna base teórica. “El narrador está presente en el nivel del evocado (contiguo a los personajes) o en el del relato (no interviene en la historia pero se describe como narrador), en otras palabras, se presenta como personaje o como autor”¹⁴.

Cómo respuesta a la pregunta ¿cómo narra el autor la historia? se tiene el modelo de análisis propuesto por Chatman¹⁵, que apoyado en las teorías de Barthes, Tomashevsky, Todorov y Genette construye una teoría estructuralista del relato en el cine y la novela en la que habla de núcleos y satélites.

Según el modelo, una narración está formada por varios bloques narrativos que se suceden uno al otro. Dentro de cada bloque narrativo hay un núcleo y una lógica de la historia contada; puede haber de manera opcional satélites anticipadores que siguen la secuencia de la historia y satélites retrospectivos que aluden a un hecho pasado, o también posibles caminos narrativos que no se han seguido, bifurcaciones que se presentan en la narración como dos opciones en las que podría seguir la trama pero de las cuales sólo se escoge una¹⁶, como lo ilustra el siguiente dibujo.

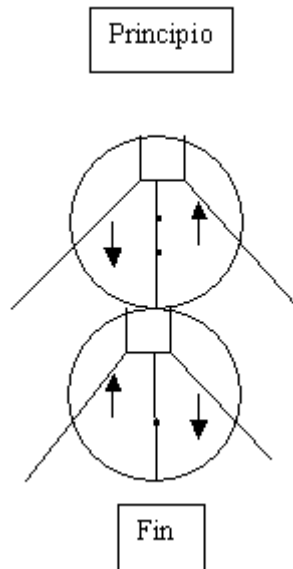
¹³ Ibid., Disponible en internet: <http://revistalenguaje.univalle.edu.co/index.php?seccion=REVISTA&articuloCompleto=182&download=1>

¹⁴ DUCROT, Oswald y TODOROV, Tzvetan. Diccionario enciclopédico de las ciencias del lenguaje. 12e. México: Siglo XXI, 1986. p. 121

¹⁵ CHATMAN, Seymour. Story and discourse: Narrative structure in fiction and film. New York: Copyright © by Cornell University, 1978. p. 54

¹⁶ QUINT, Harriet. La estructura narrativa de la novela *Beatus Ille* de Antonio Muñoz Molina. En: Espéculo. Revista de estudios literarios, 2004 [en línea]. Madrid: Universidad Complutense de Madrid, 2004 [consultado 25 de febrero de 2009]. Disponible en: www.ucm.es/info/especulo/numero27/beatus.html

Figura 1. Esquema de alternativas a elegir en la trama de la historia.



Los círculos representan los bloques narrativos completos que se suceden para formar la historia. Los cuadrados representan los núcleos y la línea vertical la lógica de la trama. Las líneas oblicuas simbolizan posibles caminos narrativos que no se han seguido. Los puntos son satélites, los que están sobre la línea vertical siguen la secuencia normal de la historia, los que están a un lado de esta línea unidos a una flecha son satélites anticipadores o retrospectivos, según la dirección de la flecha.

Los sucesos narrativos tienen una lógica de conexión, pero además también una lógica de jerarquía, algunos son más importantes que otros. Los núcleos, que Barthes llama *noyau*, son momentos narrativos de gran importancia que dan origen a puntos críticos en la dirección que toman los sucesos; no se pueden suprimir sin destruir la lógica de la narrativa. Los satélites representan sucesos secundarios en la trama que pueden ser suprimidos sin que alteren la lógica de la trama, aunque su emisión empobrecerá las cualidades estéticas de la narración; suponen necesariamente la existencia de los núcleos, dependen en cierta manera de ellos y tienen la función de rellenar y completar la información de los mismos núcleos. Hay satélites que pueden anticipar la información o que regresan al pasado para completarla pero no tienen que ocurrir en la proximidad de los núcleos.

Cualquier análisis estructuralista, independientemente de la escuela y la terminología que use, analiza una narración, sea textual o visual desde dos niveles. El primero representa la historia o *recit* que se compone de palabras, imágenes o gestos a través de los cuales seguimos una historia. A este nivel pertenecen también los personajes y el escenario o el entorno. En el esquema de

Chatman me parece que es representado por la línea vertical que atraviesa todos los bloques narrativos desde el principio hasta el final, es decir, son los sucesos que se enlazan uno en el otro para formar con cierta lógica una historia. Este nivel respondería a la pregunta ¿qué pasa?, qué sucede en la historia para hacerla interesante o no. En el segundo nivel de análisis se formula la pregunta ¿cómo se narra?, y se estudian los medios a través de los cuales se comunica el contenido. A este nivel pertenece el discurso que en el diagrama de Chatman viene representado por los satélites retrospectivos o anticipadores y los posibles caminos que podría tomar la historia pero que no se toman en cuenta.

Analizar cómo influye la posición cultural del autor a la hora de crear un mundo y sus personajes dentro de la narración, una cuestión que remite al enfoque o perspectiva que se da en la creación para no caer en la copia de los japoneses. Se trabaja a nivel abstracto y concreto, de los principios o pautas generales que vienen con el modelo que se transfiere a la versión particular adaptada sin riesgo de perder su sentido como género artístico y comunicacional.

8.3 IDEAS QUE PROMUEVEN LA INTERACTIVIDAD

Analizando los dos ítems anteriores, es hora de tomar cartas en el asunto y con el criterio que tenemos tanto como de usuario y de diseñador gráfico, se debe comenzar a describir las falencias tanto de interacción como gráficas respectivamente. En tal sentido, busco proponer ideas para generar interactividad como alternativa para ir más allá del argumento lineal.

Para abordar el punto que hace referencia a la usabilidad, se ha optado por realizar una historia que se enmarca en el contexto vallecaucano para así poder ofrecer al jugador latino locaciones que le resulten familiares o inclusive ciertas actitudes sociales con las cuales se identifique. Por otro lado, en el aspecto gráfico, se opta por conciliar un término medio en el estilo del manga, ya que es un fenómeno con el cual se identifican los jóvenes actualmente y se busca la manera de adoptarlo para nuestro propósito de *play novel*.

Habiendo visto los predecesores de las antiguas *play novels*, lo que nos corresponde hacer es depurar los elementos gráficos que se utilizaron anteriormente y que no fueron buenos por las limitaciones del sistema en ese momento, haciendo uso del avance que se tiene en el momento para la manipulación de vectores o la alta definición de dpi (*dot per inche*) que poseen los sistemas actuales de videojuegos.

Por el lado literario, solamente cabe decir que hay que integrar más elementos colombianos, para no caer en emulaciones simples de un producto que obviamente no fue aceptado en nuestra sociedad, comercialmente hablando.

Entonces no valdría la pena o no aplicaría en el proyecto realizar una historia que no se enmarque en un contexto propio con el cual el usuario se pueda identificar.

Respecto a la historia, se utilizan las características observadas en los ejemplos tomados para así elaborar una línea narrativa. También se consulta material de apoyo que nos guía en una forma más técnica en lo que refiere al relato, no sólo se trata de escribir algo de manera instintiva sin ninguna base teórica.

Se podría decir que la usabilidad es la capacidad de un programa informático o de su interfaz para ser utilizado con facilidad. Esto persigue que cualquier usuario, aunque no tenga conocimientos previos, sea capaz de desenvolverse por el programa de forma intuitiva, aprovechando toda su funcionalidad. “La usabilidad se refiere a la capacidad de un software o sistema interactivo de ser comprendido, aprehendido, usado fácilmente y atractivo para un usuario, en condiciones específicas de uso. También es la efectividad, eficiencia y satisfacción con la que un producto permite alcanzar sus objetivos específicos”¹⁷.

La usabilidad habla del diseño no sólo como la parte gráfica o aspecto de un producto (incluida una web), sino como la definición funcional de dicho producto, por tanto se centra en conseguir facilidad e intuitividad en el manejo de las aplicaciones. El diseño del producto es parte integrante del mismo y no un simple adorno. La facilidad de uso es el núcleo de la usabilidad. El éxito de una aplicación descansa sobre dos pilares fundamentales: que sea útil (que cumpla las expectativas del público objetivo) y que sea fácil de utilizar. La usabilidad se encarga de esta segunda cuestión, dejando la primera en manos del desarrollador de contenidos.

Cuando nos proponemos centrar parte de nuestros esfuerzos en proporcionar usabilidad a la aplicación, surgen algunos puntos fundamentales a tener en cuenta:

- Incluir controles de navegación.
- Minimizar el número de menús.
- Estructurar correctamente la aplicación. Según qué tipo de aplicación se está creando, es conveniente adoptar una organización distinta de las distintas pantallas u opciones disponibles en el programa. Sea cual sea la que se elija siempre se ha de evitar la aparición de caminos sin retorno, es decir, evitar llegar a un punto del que no hay forma de salir, al menos de manera natural. Los posibles tipos de estructuras son:

¹⁷ MANCHÓN, Eduardo. ¿Qué es la usabilidad? Definición [en línea]. Usabilidad, diseño web fácil de usar. Barcelona: ainda.info, 2002 [consultado 25 de febrero de 2009]. Disponible en: http://www.ainda.info/que_es_usabilidad.htm

- **Jerárquica.** Temas y subtemas. La estructura jerárquica, es la típica estructura de árbol, en el que la raíz es la hoja de bienvenida. Esta hoja se puede también sustituir por la hoja de contenido, en la que se exponen las diferentes secciones que contendrá nuestro sitio. La selección de una sección nos conduce asimismo a una lista de subtemas que pueden o no dividirse. Este tipo de organización permite al lector conocer en qué lugar de la estructura se encuentra, además de saber que, conforme se adentra en la estructura obtiene información más específica y que la información más general se encuentra en los niveles superiores.

Figura 2. Estructura jerárquica.



- **Lineal.** La estructura lineal es la más simple de todas, la manera de recorrerla es la misma que si estuviésemos leyendo un libro, de manera que estando en una página, podemos ir a la siguiente página o a la anterior. Esta estructura es muy útil cuando queremos que el lector siga un camino fijo y guiado, además impedimos que se distraiga con enlaces a otras páginas. Por otra parte podemos causar a lector la sensación de estar encerrado si el camino es muy largo o poco interesante. Este tipo de estructura sería válido para tutoriales de aprendizaje o tours de visita guiada.

Figura 3. Estructura lineal.



- **Lineal con jerarquía.** Este tipo de estructura es una mezcla de la dos anteriores, los temas y subtemas están organizados de una forma jerárquica, pero uno puede leer todo el contenido de una forma lineal si se desea.

Figura 4. Estructura lineal con jerarquía.



- **Red.** La estructura de red es una organización en la que aparentemente no hay ningún orden establecido, las páginas pueden apuntarse unas a otras sin ningún orden aparente. Este tipo de organización es la más libre, pero también es la más peligrosa ya que si no se informa al lector de en dónde se encuentra, puede perderse o puede no encontrar lo que anda buscando o no llegar a ver lo que le queremos mostrar. Por eso es muy recomendable asociar la estructura de las páginas con alguna estructura conocida, como por ejemplo la de una ciudad.

Figura 5. Estructura de red.



- Proporcionar ayuda al usuario.
- Intuitividad. No basta con que no haya menús de sobra ni que las distintas opciones del programa estén bien organizadas. Dicha organización es algo interno al programa y lo importante es hacer que el usuario comprenda de manera natural esta estructura. Para ello es necesario que todas y cada una de las opciones y controles de navegación sean auto explicativos, que sea previsible el efecto que va a tener cada una de nuestras acciones en el programa. El ejemplo más típico, que el icono de ayuda sea un símbolo de interrogación.

No han de haber elementos de sobra ni carecer de ellos, simplemente han de haber los elementos necesarios. Los ordenadores de bolsillo tienen una pantalla más reducida, menos memoria y menos velocidad de proceso que los ordenadores

convencionales. Todos estos datos los debe de tener en cuenta un buen diseñador de programas multimedia para el éxito de su aplicación¹⁸.

Pasamos a exponer qué criterios nos asistieron en el diseño general de la página y sitio web.

El lenguaje básico de las páginas Web es el HTML (*Hyper-Text Markup Language*). Es un lenguaje basado en marcas que permite dar un formato al contenido de la página, si bien en última instancia será el navegador el encargado de su visualización. Debemos aprovechar las características estándar de este lenguaje durante la creación de la página.

Por eso deberemos tener en cuenta las siguientes recomendaciones:

- Utilizar HTML estándar aprobado por el *World Wide Web Consortium* (W3C) evitando las extensiones propietarias como texto deslizante (*marquee*) y texto parpadeante (*blink*) que en principio sólo son interpretadas correctamente por un navegador.
- Utilizar hojas de estilo en cascada (CSS) para aplicar el formato a las páginas Web de manera consistente a lo largo de todo el sitio, separando de este modo el contenido del formato de la página.
- Estructurar bien las páginas, mediante títulos y subtítulos (etiquetas H1, H2, H3...), manteniendo una presentación clara y consistente a lo largo de todo el sitio web.
- Especificar en cada página una dirección de correo electrónico para comentarios y la fecha de última actualización. La inclusión de la fecha de última actualización es un arma de doble filo. En las páginas de información que se actualizan de manera constante, la inclusión de la fecha y hora de última actualización aportan un valor añadido a la página. Sin embargo, si la página se actualiza muy de tarde en tarde o incluso cuando está años sin actualizar, dicha fecha solo indicará el poco interés de la empresa por su página Web, lo que puede influir negativamente en su imagen. Por ello, si este es el caso, es mejor no incluir ninguna referencia a la actualidad de los datos.
- Hace unos años se aconsejaba evitar las páginas con marcos pues no eran accesibles para algunos navegadores antiguos. La realidad es que hoy en día es muy difícil que alguien siga usando un navegador incompatible con los marcos, por lo que, si es necesario, se puede optar por utilizar los marcos en una página.
- De todas formas, los marcos conllevan otros problemas, como la aparición de barras de desplazamiento indeseadas o los errores al guardar una página en disco o al imprimirla.

¹⁸ MONER, David y SABATÉ, Jordi. Usabilidad; El guión multimedia [en línea]. Usabilidad para web. Bogotá DC: Universidad Nacional de Colombia, 2000 [consultado 25 de febrero de 2009]. Disponible en internet: http://www.unal.edu.co/documentos/servicio_web/usabilidad_para_web.pdf

- Hay que intentar maximizar el área útil de pantalla. El contenido debe ocupar al menos la mitad del diseño de una página y, preferiblemente, hasta un 80%. El área destinada a navegación debería quedar por debajo del 20% espacio total.

- Por último, pero no menos importante, se ha de identificar la página en todo momento, y más aún en la página principal. En la página de inicio debe aparecer de forma clara y prioritaria el logotipo de la empresa o una forma de identificarla, preferiblemente en la zona superior izquierda, que suele ser el sitio más habitual. También es muy recomendable añadir una pequeña frase que resuma cual es el objetivo de la página. De esta forma el visitante podrá saber si le interesa o no con un simple vistazo. En el resto de páginas interiores, el logotipo también debe estar presente, aunque sea en un formato reducido, y que además sea un enlace a la página de inicio. Esto también servirá para que el usuario sepa en todo momento si aún sigue en el mismo sitio o si ha ido a una página distinta al hacer clic en un enlace.

Buscamos que el dominio de primer nivel no sea largo, de lo contrario dificultará que sea recordado y complicará su escritura en el navegador, lo que puede producir una mala sensación en el usuario. Respecto de la página raíz, eligiendo frases o palabras significativas para el enlace, se da una idea de para dónde se llegará si se pulsa en él, de manera que no sea necesario leer todo el párrafo para comprender el significado del enlace¹⁹.

Hassan plantea que el diseño y evaluación de productos interactivos que puedan ser usados de forma eficiente, eficaz, segura y satisfactoria, se basan en la experiencia del usuario y en su estudio desde el punto de vista de la Interacción Persona-Ordenador (HCI, *Human-Computer Interaction*), centrada en el fenómeno de interacción entre usuarios y sistemas informáticos. La HCI es interdisciplinar en su práctica y multidisciplinar en su origen; en ella convergen la psicología cognitiva y de la conducta, ergonomía, antropología, sociología y ciencias de la computación, entre otras²⁰.

La "Experiencia del Usuario" (UX, *User eXperience*) constituye un nuevo enfoque para el desarrollo de productos interactivos. Podemos definir la experiencia del usuario como la sensación, sentimiento, respuesta emocional, valoración y satisfacción respecto a un producto, resultado del fenómeno de interacción con el producto y la interacción con su diseñador-proveedor, todo lo cual tienen como referente la identidad cultural (qué creemos que somos) y la imagen cultural (qué pensamos que los demás creen de nosotros).

¹⁹ Ibid., Disponible en internet:
http://www.unal.edu.co/documentos/servicio_web/usabilidad_para_web.pdf

²⁰ HASSAN MONTERO, Yusef y MARTÍN FERNÁNDEZ, Francisco J. La experiencia del usuario. En: Revista electrónica No Solo Usabilidad, No. 4, 2005 [en línea]. Sf: No solo usabilidad, 2005 [consultado 25 de febrero de 2009]. Disponible en Internet: http://www.nosolousabilidad.com/articulos/experiencia_del_usuario.htm

Por ser interactivo, el usuario también diseña, permitiendo la personificación del sistema. Al hablar de estética en productos interactivos, no sólo nos referimos a la apariencia visual del producto, sino a la estética de la interacción, donde la apariencia es una parte y tal vez lo determinante viene a ser la *gestalt* o percepción comunicada por el diseñador al usuario. En este caso nos estamos metiendo en su subjetividad desde la nuestra.

8.4 DESPERTAR LAS EMOCIONES

Nos planteamos ofrecer múltiples emociones al jugador tanto con la historia, como en el aspecto visual. Las emociones son fenómenos multidimensionales que pueden presentarse como hechos naturales o provocados. En la interacción es donde se suscitan emociones aisladas o complejas de exaltación, vergüenza, miedo, alegría, asco, sorpresa, angustia, etc. Las emociones se dibujan como expresión en el rostro, a veces en los dedos, en los pies o en el cuerpo.

Emociones y sensaciones ejercen una fuerte influencia sobre la conducta. Son activadas interna y externamente mediante las sensaciones, la memoria y la imaginación. Las emociones producen expresiones faciales y corporales características que comunican nuestras experiencias emocionales internas a los demás. La emoción es el director de orquesta de los músicos subjetivos, fisiológicos, funcionales y expresivos que crean una sinfonía de experiencia²¹.

Las emociones son expresadas y comunicadas a los demás mediante las posturas, los gestos, las vocalizaciones y especialmente la conducta facial. En su estructuración y manifestación, cuyo análisis nos permite aplicarlo en el *play novel*, operan mecanismos sutiles que tienen la propiedad de hacer que el usuario contextualice, se anticipe al evento, se acomode a las situaciones o produzca una realidad virtual.

La emoción aparece como sistema motivacional primario, que compete a dos grupos de investigadores: los teóricos cognitivos y los teóricos biólogos. Pero también se dijo que la emoción es una expresión contextual, por tanto es la teoría de la cultura la que puede ayudarnos en su comprensión. Diversos elementos de la estructura cognitiva y metacognitiva de la mente, preparan al jugador para ingresar al juego, interactuar y recrear a partir de la historia que se le plantea. Desde el punto de vista funcional, la acción que lleva a cabo el jugador como respuesta al juego propuesto se enmarcaría en una triple dimensión:

- Situación de estímulo: juego

²¹ REEVE, Johnmarshall. Motivación y emoción. Madrid: McGraw-Hill, 1994. p. 320

- Conducta emocional: exaltación, alegría, competencia
- Finalidad: placer, desafío²²

Un punto importante es la función adaptativa de las emociones. Para poder sobrevivir los animales tienen que producir estados emocionales como la exaltación, con efectos fisiológicos como la aceleración del corazón. Son hechos enteramente privados, intransferibles, aunque educables en el proceso cultural. Las expresiones emocionales comunican a los demás cómo nos sentimos, las expresiones emocionales son mensajes potentes -no verbales- de comunicación. Las personas alegres expresan su emoción a los demás para buscar complicidad compañía en el desafío. Las expresiones emocionales facilitan la interacción social, a menudo son motivadas socialmente y no psicológicamente. Las personas muchas veces sonríen cuando no sienten alegría, sólo para facilitar la interacción social²³.

Para crear el *play novel* tenemos en cuenta aspectos emocionales del jugador como el entusiasmo, la sensación de riesgo y la satisfacción. Preferimos destacar aspectos visuales que incluso impidan el desarrollo de funciones secundarias de la mente como la formalización. Tradicionalmente, la lúdica y el arte se han movido en el terreno de lo intuitivo antes que en lo explicativo, en lo implícito o sugerido antes que en lo explícito o explicado. Por tanto buscamos la manera adecuada de hacer que el texto que contiene la *play novel* no se convierta en un “ladrillo” que el usuario no pueda digerir por su extensión. Para esto, las partes del guión que hablan de las acciones que realiza el personaje deberán ser secuencias animadas para reducir el peso del cuerpo de texto. Ya lo que hace alusión al dialogo de cada personaje en la historia deberá manejarse con recursos vistos en los comics (las burbujas de dialogo o algún aporte que se pueda hacer en la marcha, como implementar audio en los diálogos).

“Cuando se habla de Interacción Persona-Ordenador se piensa en las habilidades y procesos cognitivos del usuario, observando únicamente su comportamiento racional y dejando de lado su comportamiento emocional”²⁴.

El comportamiento emocional del usuario presenta tres dimensiones: las emociones evocadas por el producto durante la interacción, el estado anímico del usuario y los sentimientos pre-asociados por el usuario al producto.

²² Tomamos el modelo general de REEVE.

²³ Ibid, p. 353

²⁴ HASSAN, Y.; MARTÍN FERNÁNDEZ, F.J.; IAZZA, G. Diseño Web Centrado en el Usuario: Usabilidad y Arquitectura de la Información. En: Hipertext.net, no. 2, 2004 [en línea]. Barcelona: Universidad Pompeu Fabra, 2004 [consultado 25 de febrero de 2009]. Disponible en: <http://www.hipertext.net/web/pag206.htm>

Las emociones son evocadas en la relación hacia un producto, mientras que el estado anímico es un estado previo. Emociones y estado anímico se influyen mutuamente. Los sentimientos no son estados del individuo, sino valoraciones que el usuario hace del producto, resultado de sus experiencias previas, ya sea por el uso con anterioridad de ese mismo producto o de productos similares.

Los aspectos emocionales juegan un papel fundamental en la interacción del usuario en una perspectiva hedónica del uso de productos interactivos y de los procesos cognitivos afectados por los estados emocionales. Los estados afectivos del usuario influyen en la solución de problemas racionales. De forma más específica, las emociones afectan a la capacidad de atención y memorización, al rendimiento del usuario y a su valoración del producto.

El diseño de un producto puede evocar emociones de forma explícita, expresando 'afecto'; o implícita, a través de su estética.

Como se mencionaba en el punto anterior, hay que buscar una manera de plasmar las partes del guión que hacen referencia a acciones con referentes cinematográficos para hacernos una idea de cómo crear emociones y atmósferas por medio de los encuadres adecuados de una cámara. Para lo que concierne a los diálogos, todo dependerá de los recursos que se tengan para la realización del proyecto, ya que si este es enfocado para una consola portátil, obviamente el número de limitantes no nos permitirá explotar los recursos de audio en el sentido de que absolutamente todos los diálogos sean hablados, por lo que se deberá plantear el proyecto tipo viñeta de comic, en una manera simple y limpia, que no sature la escena que se esté mostrando.

Después de analizar el material visual, se debe planear un *story board* que despliegue en su totalidad la narrativa visual de la *Play Novel*. No se llevará el proyecto a la animación debido a la falta de tiempo y recursos. Es precisamente en los cruces y las intersecciones donde los campos se fertilizan.

9. PARÁMETROS GRÁFICOS IMPLEMENTADOS PARA LA REALIZACIÓN DEL LIBRO

Debido a las proporciones del libro, he decidido hacer uso de una tipografía a 10,5 puntos para evitar que los bloques de texto se vean pesados. Cada columna tiene 40 caracteres por línea, tomo esta decisión partiendo del método aritmético obtenido en el libro 'Manual de Diseño Editorial' de Jorge de Buen²⁵, donde se estipula lo siguiente:

Se compone una línea con 26 letras sencillas del alfabeto. Se llama ICA a la medida de esa línea, por ser estas iniciales de longitud de los caracteres del alfabeto. Llamamos l a la longitud óptima que se obtiene con la formula:

$$l = ICA * 1,75$$

A partir de esta dimensión se consiguen las otras. Llamaremos n a la longitud mínima y m a la longitud máxima. Las formulas son:

$$n = l * 0,75 \quad m = l * 1,5$$

Esto equivale a decir que los renglones no deberán tener menos de 34,1 letras ni más de 67,5 y que un renglón de longitud óptima debe dar cabida a 45,5 caracteres".

En números redondos, podemos formar la siguiente tabla:

Tabla 2. Limites de caracteres por línea.

	CARACTERES POR LINEA
Mínimo	34
Óptimo	45
Máximo	68

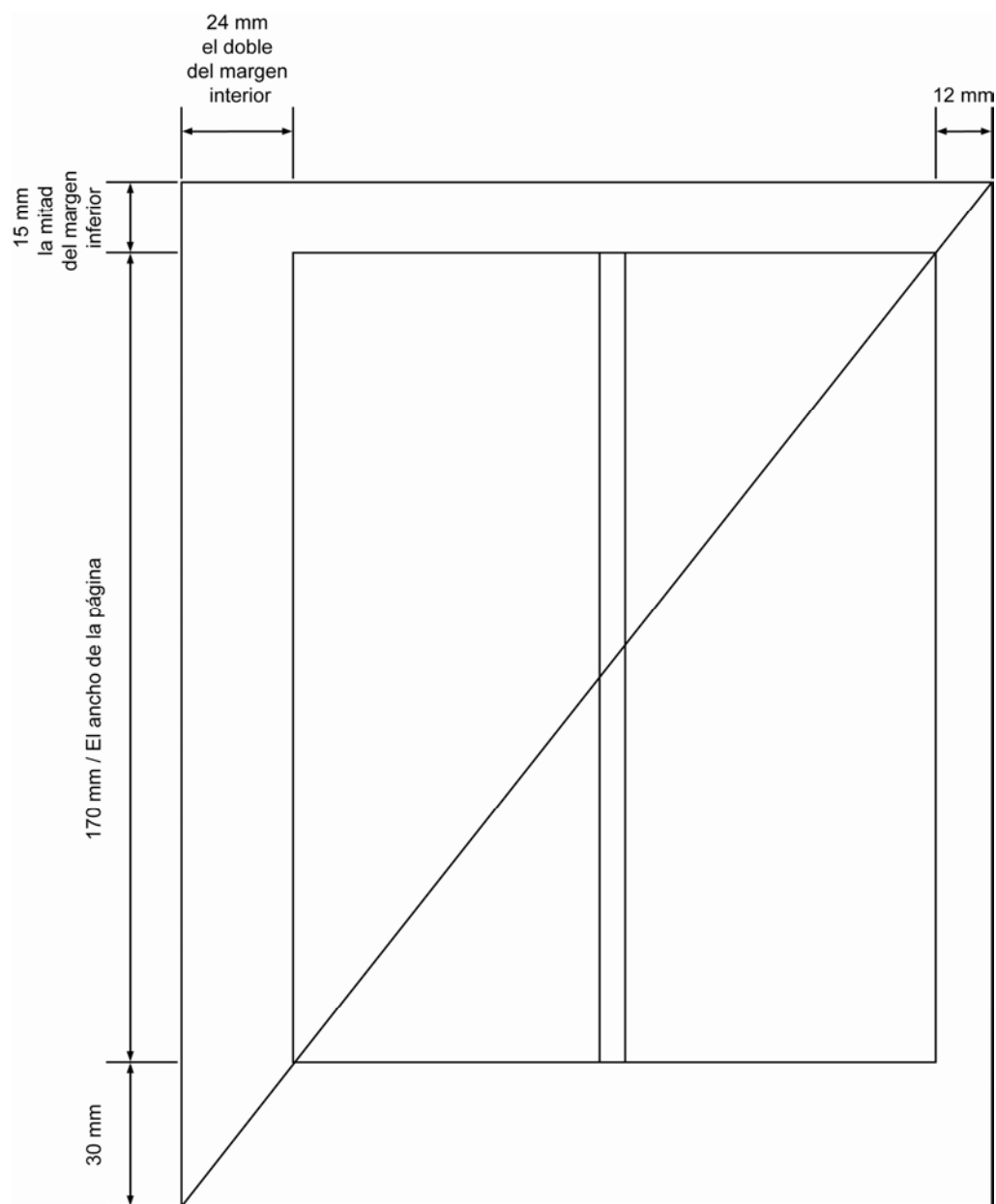
Basado en lo anterior utilizo 40 caracteres para estar en un punto intermedio entre 34 y 45 que nos permita efectuar una lectura rápida y que estimule a acceder al contenido del libro de una manera inmediata.

El tamaño del papel es un poco menor a 1/8 de la medida de un pliego de 70*100 cm con el objetivo de tener un aprovechamiento del papel y dejar un margen generoso para sangrar detalles del libro sin temor que en el refile estos se pierdan.

Los márgenes aplicados a la página son los siguientes:

²⁵ DE BUEN UNNA, Jorge. Manual de Diseño Gráfico. 2 ed. México: Editorial Santillana, 2003. p. 155

Figura 6. Márgenes aplicados a la página.



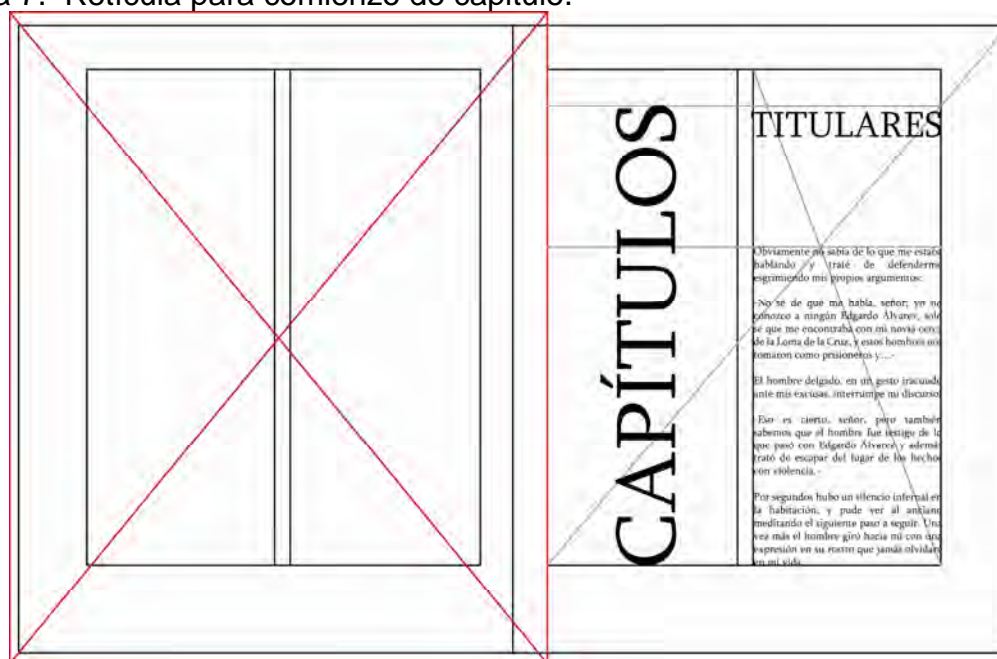
- La diagonal de la página coincide con la de la caja.
- La altura de la caja es igual al ancho de la página.
- El margen exterior (corte) es el doble del interior (lomo).
- El margen superior es la mitad del inferior.²⁶

²⁶ Ibid, p. 169

Se aplica un estilo de párrafo ordinario, donde para separar cada párrafo se utiliza una sangría de 5 mm, los diálogos sin embargo no hacen uso de esta norma para diferenciarlos. Se usó un guión (-) y se anexó un renglón vacío para facilitar el reconocimiento cuando se cambia de idea.

Para cada capítulo del impreso se utilizó una ilustración que abarcaba la totalidad de la página izquierda y alcanza a entrar dentro de la página derecha hasta el comienzo de la caja de texto, se sitúa el número del capítulo en la primera columna y en la segunda comienza el relato con una capital en el primer párrafo con una altura aproximada de cuatro líneas más interlineado a lo alto y 13 caracteres a lo ancho.

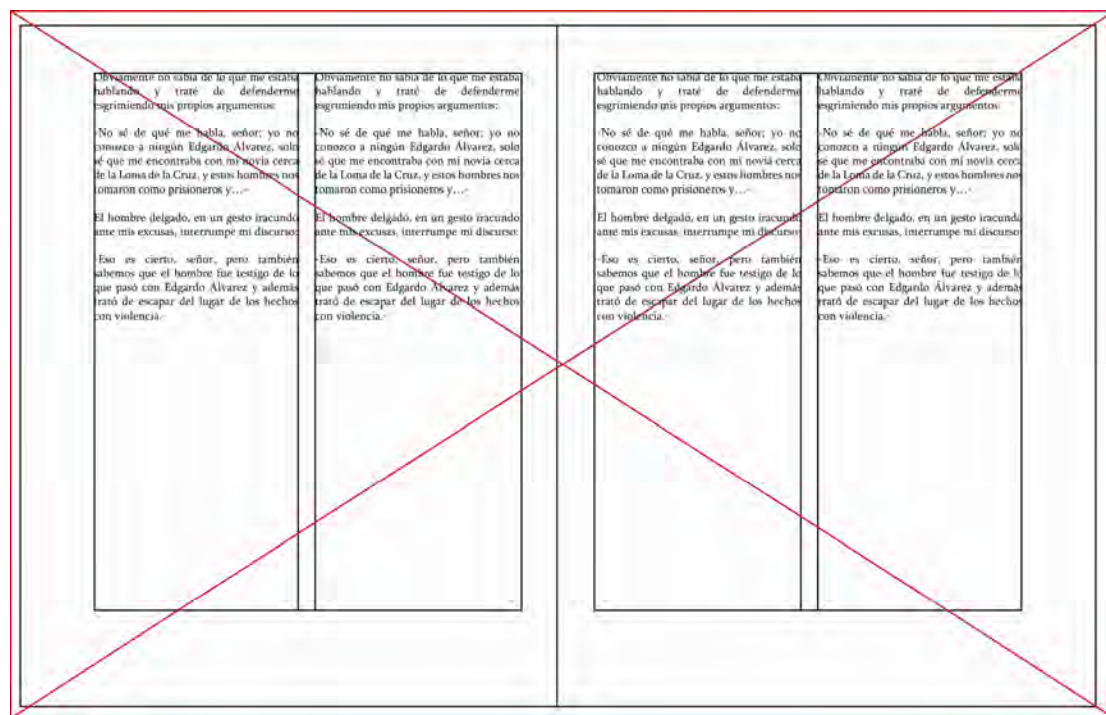
Figura 7. Retícula para comienzo de capítulo.



En cuanto a las otras páginas hay otros patrones de retícula, en donde todas las imágenes se sangran 5mm fuera de la línea de corte.

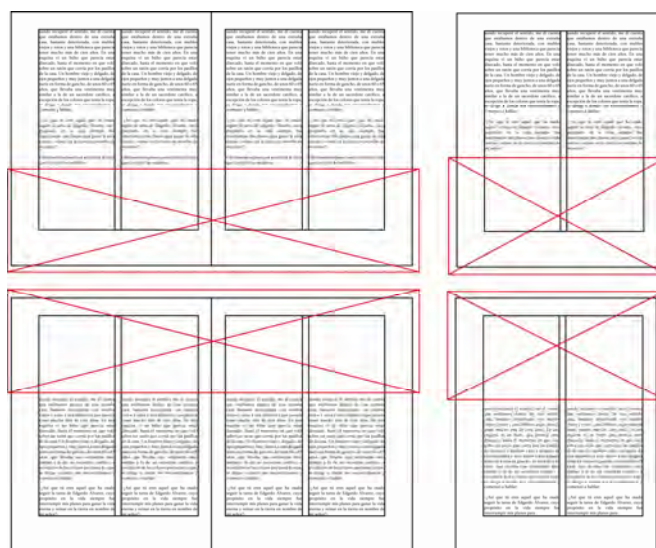
En las páginas 6 y 7 del libro, la imagen ocupa la totalidad de las dos páginas y el texto va sobre la imagen dentro de la caja tipográfica naturalmente.

Figura 8. Retícula páginas 6 y 7



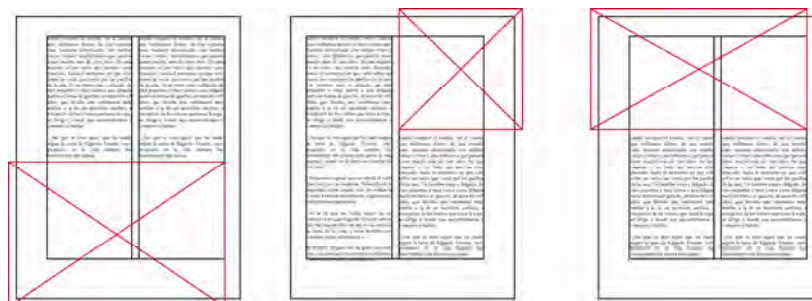
En las páginas 11, 17, 34, 35, 39, 46, 47 y 55 se hace uso de 1/30 o la mitad de la página para posicionar las imágenes. Estas pueden bien ir arriba ó abajo dependiendo el caso. Si la historia continúa o hace un salto a otro episodio de la misma, se usa ambas páginas para los dos casos.

Figura 9. Retícula páginas 11, 17, 34, 35, 39, 46, 47 y 55



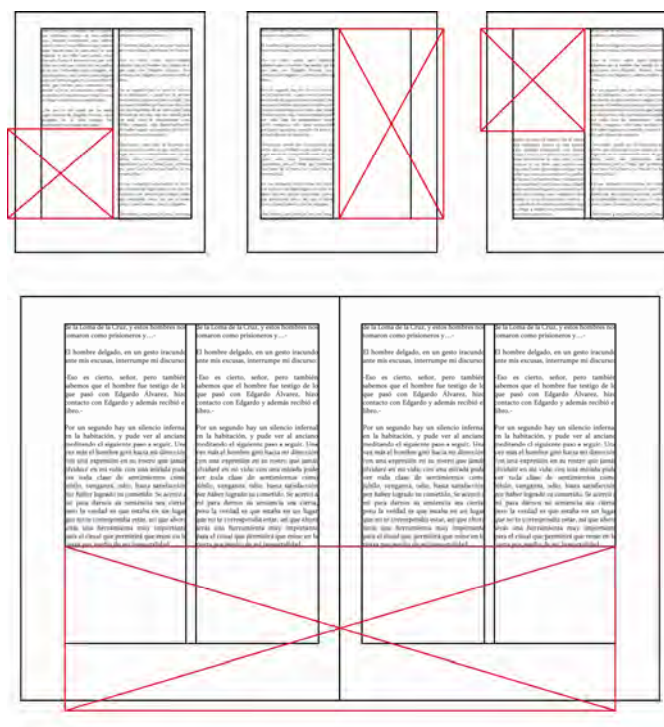
En las páginas 13, 21 y 32 la imagen sangra por dos de sus extremos y entra solo hasta la caja de texto. Como la retícula anterior, esta puede estar ubicada en la parte superior o inferior de la página, con la excepción de la página 21, que solo hace uso de una columna.

Figura 10. Retícula páginas 13, 21 y 32.



En las páginas 16, 22, 43, 52 y 53, la imagen solo se sangra por uno de sus extremos. En los casos de la páginas 16, 22 y 43 hace uso de solo una de las columnas y su altura depende del bloque de texto. Para las páginas 52 y 53 se utilizó ambas páginas, pero su limitante son los extremos de la parte exterior de la caja de texto.

Figura 11. Retícula páginas 16, 22, 43, 52 y 53.



La fuente utilizada para la diagramación del texto es un tipo *Sylfaen*. A pesar de ser una fuente gratuita, se observan cualidades de la familia de las romanas modernas, pues se nota su linealidad en la Serif. La variación que esta fuente posee, es que el eje que empalma la serifa con él, no es horizontal sino de breve inclinación, que a distancia se muestra como romana antigua.

“Se utiliza la fuente con serif, porque estas ayudan a la fijación del ojo en la lectura del texto, facilitando la lectura rápida y evitando la monotonía”²⁷.

Figura 12. Fuente *Sylfaen*.

Sylfaen:

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 0123456789/*-+!.”\$%&/()=¿?

Para numerar los capítulos, se hizo uso de la fuente *wolves lower*, que pertenece a la familia de fuentes de fantasía. Como la historia hace referencia a un acto retorcido social y moralmente, se hace énfasis a este hecho con una fuente de apariencia brusca, que ayuda a crear ese ambiente en cada capítulo.

Figura 13. Fuente *Wolves lower*.

Wolves, lower:

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 0123456789/*-+!.”\$%&/()=¿?

Para titular cada capítulo, se hace uso de una fuente *Haettenshweiler* que pertenece a las familias de las sans serif. Se busca que el título se lea en forma

²⁷ Clasificación de las familias tipográficas [en línea]. La tipografía. Sf: Fotonostora, SI [consultado 25 de febrero de 2009]. Disponible en internet: <http://www.fotonostora.com/grafico/familiastipograficas.htm>

clara y al hacer uso de pocos caracteres, la fuente no es incómoda para el lector, tiene un gran tamaño, para que el titular se pueda distinguir a distancia.

Figura 14. Fuente *Haettenshweiler*.

Haettenshweiler:
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
0123456789/*-+!~\$%&/()=¿?

Por último, en las capitales usadas al inicio del primer párrafo de cada capítulo, se utilizó una fuente *Old english text mt* con algunas modificaciones. Esta se ha adornado con algunas orlas en su interior, para evocar textos antiguos que llevaran consigo esas características.

Figura 15. Fuente *Old english text MT*.

Old English text MT:
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
0123456789/*-+!~\$%&/()=¿?

10. CONCLUSIONES

Después de haber analizado la anterior propuesta puedo resaltar las siguientes conclusiones:

- En lo referente a las técnicas que se pueden usar para realizar un “*play novel*”, en la actualidad la única limitante que se tiene es la imaginación, ya que debido a la evolución de los diferentes tipos de *software*, se puede narrar una historia de la manera que uno la quiera plasmar.
- Siempre se limitó a un solo formato, y a pesar de la evolución del software en el tiempo, el aporte novedoso fue muy leve, ya que para ambientar solo usan un porcentaje mínimo de los sistemas que están manejando para desarrollar su idea, usando simplemente un reder de 3d sin animación o algunas animaciones demasiado básicas.
- Otro tipo de juegos, que a pesar de ser de una plataforma de acción o “*beat’em all*”, hacen uso de secuencias animadas para llamar la atención de los espectadores que ambientan más un juego simple y le dan algo más de profundidad.
- ¿Una “*play novel*” no hace uso de recursos animados porque se soporta en una historia sólida? Este argumento, seguramente es válido en un país asiático, donde los valores respecto a los videojuegos son diferentes, pero veo que para vender una historia de este tipo en países latinos se debe invertir más en este tipo de apartado visual, en lo que se refiere a secuencias de video, para tomar un rango más amplio de jugadores y hacer que se interesen en el juego.
- Reitero que es necesario hacer un mejor uso del apartado visual y de las posibilidades que tenemos para explotarlo haciendo uso de cámaras y ángulos angustiantes.
- En lo referente a la función del jugador de *play novel*, el juego como tal sería como un test moral hacia quien hace uso del producto, ya que el creador del juego simplemente le está dando algo ya creado con unas reglas definidas, y él tendrá que elegir con base en esto sus acciones para el desarrollo del juego.
- Depende del jugador querer meterse en la historia, analizar cuidadosamente cada situación y resolverla con astucia; pero también depende de nosotros como “creadores” inventar un mundo que cautive a las personas con la historia llevándolas a resolverla.

- En el punto de la interactividad para evadir la linealidad de una historia, se presenta un problema difícil, porque la creación de muchas alternativas para cierta situación es un trabajo muy extenuante y siempre se va a dilatar de una forma u otra. Con esto quiero decir que aunque uno considere ciertas opciones lógicas, siempre van a existir dos opciones más para la solución de problema que uno plantea y se escapan en el momento de realizar la narración.
- La realización de este tipo de historia requiere un tiempo largo y una investigación sobre lo que se narra para no llevarla a cabo con afanes, que al final pueden concluir en la decepción de los jugadores.
- Con respecto a las emociones hacia el jugador. Considero que una buena historia se defiende ofreciendo al lector cambios inesperados en la trama y es por eso que dentro de ella ejecuté al personaje femenino dentro de mi proyecto, aunque la historia no involucra mucho este personaje; un jugador cautivo hará que este sea parte de él, donde comenzará a involucrar sentimientos que lo llevaran a buscar alternativas de solución para no cometer errores, de esta forma el usuario se someterá a tomar decisiones desde un punto de vista personal, donde su atención requiere determinaciones subjetivas y objetivas a la vez para dar solución a la trama que en pocas palabras el mismo generó.

BIBLIOGRAFÍA

CHATMAN, Seymour. Story and discourse: Narrative structure in fiction and film. New York.Cornell University, 1978. 277 p.

Clasificación de las familias tipográficas [en línea]. Sf: Fotonostra, Sl. [Consultado 25 de febrero de 2009] Disponible en internet:
<http://www.fotonostra.com/grafico/familiastipograficas.htm>

COBO, Cristobal. Organización de la Información y su Impacto en la Usabilidad de las Tecnologías Interactivas [en línea]. Tesis Doctoral. Facultad de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Autónoma de Barcelona, Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicitaria, 2005 [consultado 25 de febrero de 2009]. Disponible en: http://www.tesisenxarxa.net/TESIS_UAB/AVAILABLE/TDX-0403106-21523//ccr1de1.pdf

DE BUEN UNNA, Jorge. Manual de Diseño Gráfico. 2 ed. México: Editorial Santillana, 2003. 398 p.

DUCROT, Oswald y TODOROV, Tzvetan. Diccionario enciclopédico de las ciencias del lenguaje. 12 ed. México: Siglo XXI, 1986. p. 421

FULLEDA BANDERA, Pedro. III Simposio Nacional de Vivencias y Gestión en Recreación. [En línea]. Bogotá D.C.: Vicepresidencia de la República, Coldeportes y Funlibre, 2003 [Consultado 25 de febrero de 2009]. Disponible en internet: <http://www.redcreacion.org/documentos/simposio3vg/PFulleda.html>

HASSAN, Y.; MARTÍN FERNÁNDEZ, F.J.; IAZZA, G. Diseño Web Centrado en el Usuario: Usabilidad y Arquitectura de la Información. En: Hipertext.net, No. 2, 2004 [en línea]. Barcelona: Universidad Pompeu Fabra, 2004. [Consultado 25 de febrero de 2009] Disponible en internet: <http://www.hipertext.net/web/pag206.htm>

HASSAN MONTERO, Yusef y MARTÍN FERNÁNDEZ, Francisco J. La experiencia del usuario En: No Solo Usabilidad, No. 4, 2005 [en línea]. Sf: No Solo Usabilidad, 2005 [Consultado 25 de febrero de 2009]. Disponible en internet: <http://www.fotonostra.com/grafico/familiastipograficas.htm>

HOPPER, Edward. Realidad y poesía del mito americano [en línea]. Valencia: Quaderns Digitals, 2003 [consultado 25 de febrero de 2009]. Disponible en internet:

http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=secciones.VisualizaArticuloSeccionIU.visualiza&proyecto_id=2&articuloSeccion_id=1069

KATZ, Jerrold y FODOR, Jerry. The Structure of a Semantic Theory. En: Language. Abril - Junio, 1963, Vol. 39, No. 2. , p. 170-210 [en línea]. Reino Unido: The College of Physical Sciences at the University of Aberdeen, 2008 [consultado 25 de febrero de 2009]. Disponible en internet: <http://www.csd.abdn.ac.uk/~agatt/home/teaching/dl/KatzFodor63.pdf>

LONDOÑO, Rafael Areiza y VELÁSQUEZ, Olga Leonor. Gramáticas y Forma de Vida. En: Revista Ciencias Humanas, No. 21, 2000 [en línea]. Pereira: Universidad Tecnológica de Pereira, 2000 [consultado 25 de febrero de 2009]. Disponible en: <http://www.utp.edu.co/~chumanas/revistas/revistas/rev21/areiza.htm>

MANCHÓN, Eduardo. ¿Qué es la usabilidad? Definición [en línea]. Barcelona: ainda.info, 2002 [consultado 25 de febrero de 2009]. Disponible en: http://www.ainda.info/que_es_usabilidad.htm

MONER, David y SABATÉ, Jordi. Usabilidad [en línea]. Bogotá DC: Universidad Nacional de Colombia, 2000 [consultado 25 de febrero de 2009]. Disponible en: http://www.unal.edu.co/documentos/servicio_web/usabilidad_para_web.pdf

OVIEDO, Tito Nelson. Hacia una base semántico comunicativa para la gramática. En: Revista lenguaje. No. 18, 1991 [en línea]. Cali: Universidad del Valle, 1992 [consultado 25 de febrero de 2009]. Disponible en internet: <http://revistalenguaje.univalle.edu.co/index.php?seccion=REVISTA&articuloCompleto=182&download=1>

QUINT, Hariet. La estructura narrativa de la novela *Beatus Ille* de Antonio Muñoz Molina. En: *Espéculo*. Revista de estudios literarios [en línea]. Madrid: Universidad Complutense de Madrid, 2004 [consultado 25 de febrero de 2009]. Disponible en internet: www.ucm.es/info/especulo/numero27/beatus.html

REEVE, Johnmarshall. Motivación y emoción. 1ª Edición. Madrid: McGraw-Hill, 1994. 320 p.

RIOS L., Martín. Algunos elementos de los actos de habla de John R. Searle. En: Lit. lingüíst. 2001, No. 13, p. 223-229 [en línea]. Santiago de Chile: Universidad Católica Silva Henríquez, 2009 [consultado 25 de febrero de 2009]. Disponible en internet: http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0716-58112001001300020&lng=es&nrm=iso. ISSN 0716-5811.

Wikipedia: La enciclopedia libre [en línea]. Florida: Wikipedia Foundation, 2009 [consultado 25 de febrero de 2009]. Disponible en internet: <http://es.wikipedia.org/>

ANEXOS

Anexo A. Guión para una *play novel*.

Escena 1: el altar

La noche era fría, no porque estuviera lloviendo, simplemente era el soplo de muerte que me envolvía. La oscuridad me abrazaba cruelmente y la única luz que podía ver provenía del resplandor de unas cuantas velas ensangrentadas en la habitación.

Ya había pasado tiempo suficiente para que mis ojos reconocieran algunas de las siluetas que "decoraban" el lugar. Parecía una pesadilla, pero ni siquiera en mis sueños más salvajes hubieran visto algo tan bizarro como lo que me estaba encontrando de una forma tan directa; era un gran salón, del cual no podría describir sus dimensiones por la oscuridad que lo consumía, parecía que estaba en un abismo, que estaba parado en medio de la nada.

Miré hacia al frente y pude distinguir la silueta de lo que parecía ser un hombre delgado, encorvado, que se disponía a sentarse en un trono que, juraría, estaba hecho de huesos humanos. Una vez este individuo se acomodó pasé a señalarme de forma despectiva, seguido de una orden seca:

Silueta 1: ¡Hazlo de una maldita vez!

En ese momento mi atención fue capturada una vez más para recordar, con asco, la razón que me había puesto en este lugar, en esta situación; era ni más ni menos que el verdugo en un ritual demencial. Escucho un llanto, provenía de un

infante que se encontraba situado delante de mi y lo único que deseé hacer en ese momento era salir corriendo, pero hubiera sido inútil por los dos individuos que bloqueaban la entrada del salón, sin mencionar que el saber que la única mujer a la que yo le había importado se encontraba en una celda, y yo sintiéndome impotente. Su sufrimiento partía mi corazón y aunque no la estaba viendo, sabía que sus grandes ojos me reprochaban lo que estaba a punto de hacer y pude escuchar cómo decía en silencio "¡No lo hagas!".

Sentía frío y era como si todo mi ser me forzara de esta manera a recordar cómo se percibe el bien y el mal. No me quedaba más remedio que tomar una curiosa daga, el arma de mis pecados, que se ubicaba justo al lado del niño y era necesaria para realizar el sacrificio. Una vez más el llanto del pequeño hizo que cuestionara nuevamente mi vida: ¿tenían razón? ¿Realmente debía hacerlo? ¿Era este mi destino? ¿El curso de mis acciones (buenas o malas) habían condenado lo que más me importaba en esta vida y ahora debía acceder con cobardía a estas insanas peticiones para preservar mi existencia?

Con ironía pude observar cómo en un lugar tan inesperado, con gente corriente, todo puede pasar, hasta el punto de que tu vida se tuerce completamente. Solo hubiera deseado no haber salido en esa noche.

El tiempo se me había terminado y tuve que tomar rápido la daga para hacer lo que tenía que hacer; tomo impulso para asestar el golpe de muerte y mientras lo hago me arrepiento amargamente de que ella se viera envuelta en esta situación. Amor, hubiera deseado lo mejor para ti... una lágrima se deslizo lentamente sobre mis mejillas seguido de un grito desesperado...

???: ¡El hubiera no existe!

(Se hace el recorrido del cuchillo descendiendo, y después del grito, todo se detiene, hay un fundido y la pantalla se pone negra, dando paso a la siguiente escena).

Escena 2: Domingo 9:00, San Antonio (algunas horas antes del sacrificio)

La noche era fresca y la calle estaba vacía, me balanceaba por la anchura de la desolada carretera y mi novia me acompañaba. Como el día siguiente era Día de los Muertos, decidimos embriagarnos el fin de semana. Veníamos del Conservatorio y nos disponíamos a regresar a casa, ya que la brisa nocturna hizo estragos en nosotros y Luna (como se hacía llamar mi novia) no se encontraba del todo bien.

Luna: Richie, tengo que entrar al baño

Richie: Amor, trata de esperar un poco, ya casi llegamos

Luna: No creo que vaya a aguantar mucho...

Nos detuvimos entonces para buscar un lugar donde ella pudiera hacer uso del baño, por fortuna habíamos decidido caminar por la calle 4ª, lo que nos daba la oportunidad de encontrar más negocios, y en efecto, encontramos una fuente de soda donde le dieron permiso de usar el baño. Una vez más observé a esta carismática mujer de piel morena clara, con cabello castaño oscuro y pude darme cuenta de lo afortunado que era una vez más.

Entonces, mientras la esperaba, pude observar a la distancia un hombre de unos 70 y tantos años en lo alto de unos escalones que conducían a un lugar llamado "la Loma de la Cruz". El tipo empezó a bajar las escaleras de forma apresurada, uno podría jurar que lo seguían, y en un descuido se resbaló, ya que no había reparado en la angostura de los escalones y cayó al menos unos 14 metros hasta colisionar con el suelo.

Lo peculiar de la situación hizo que la borrachera que tenía se fuera directo al demonio... Miré en todas direcciones y para mi sorpresa, estaba completamente solo, no había ni un alma y frente a mi estaba un hombre herido que necesitaba ser auxiliado.

1. Ayudar al hombre

2. Esperar a Luna e ignorar el incidente

2. Esperar a Luna e ignorar el incidente

A pesar de que por un momento consideré la gravedad de la situación y el peligro en que se encontraba aquel individuo, había algo en mí que me decía que algo andaba mal; ¿qué era lo que podía espantar tanto a un hombre, para correr de esa manera tan descuidada y así poner en riesgo su vida? Fue cuando caí en cuenta de que probablemente lo iban a robar.

Temiendo por la seguridad de mi novia y la mía, di media vuelta y comencé a caminar en dirección a donde se encontraba Luna.

Maldigo mi suerte al escuchar pasos cerca de mi y es cuando me doy cuenta que los responsables de lo que le había pasado al tipo de las escaleras habían llegado como buitres por él.

Solo me faltaban escasos dos metros para llegar al lugar donde estaba Luna y escucho un grito:

????: ¡¡¡EY!!! ALTO.

La orden sonaba como la de un policía por la imponencia de la voz e igual, al no haber mirado hacia atrás en el momento en que emprendí la huida, pude volver a tener la esperanza de que todo se fuera a solucionar. Pero todo en mi murió en el momento que volteé para dar la cara y encuentro a 3 individuos vestidos con túnicas negras de capucha rodeando el cuerpo del sujeto. Cada uno de estos hombres era diferente, no porque en ese momento hubiera visto el rostro de alguno de ellos, sino por las proporciones físicas de cada uno; 2 eran robustos, solo que uno era más alto y con una figura más atlética, el otro era por el contrario puro músculo y parecía a la distancia algo amorfo. La orden provino del tercero, que era un individuo delgado y por lo visto era el que estaba a cargo de los otros dos.

Por alguna razón me quedé estático y vi como los dos hombres robustos se incorporaron y se dirigieron a donde estaba. En ese momento sentí como el aire se ponía mas pesado cada segundo, y que la maldad me estaba abrazando, y que estaba asfixiado, creo que era eso lo que me frenó de golpe en un momento en el que debí haber corrido. O tal vez era Luna la razón por la que había decidido no huir. Por desgracia, cuando estos sujetos ya estaban encima mío, ella salio inocentemente a buscarme y se topó con este "espectáculo".

Ella estaba a punto de gritar, pero uno de los hombres me había sujetado con fuerza y apuntaba a mi garganta con un cuchillo, mientras que el hombre delgado, que no me explico como hizo para llegar tan rápido, dijo de manera irónica:

h. delgado: No es una decisión muy inteligente de su parte, pero total, qué inteligente va a ser una estúpida mujer vanidosa...

Solo sabía que mi interior hervía de odio hacia ese individuo y solo quería molerlo a golpes, pero la situación debía ser examinada con mucha más calma

2.1. Peleo

2.2. Les sigo el juego

2.1- Peleo:

Al haber visto al amor de mi vida en la situación en que se encontrada, decidí hacer un esfuerzo para escapar de tan terrible situación y aprovechando un descuido de mi captor, le pude golpear los genitales con la parte trasera de mis pies, lo cual hizo que él me soltara por un instante, solo quedaban 2 sujetos más y podría escapar con Luna; así que rápidamente tomé impulso para derribar al sujeto delgado, pero sin darme cuenta, el otro sujeto, el más alto se interpuso entre los dos e instantáneamente golpeo mi mentón con un derechazo que me sacó de combate.

Escena 3: el altar

Cuando he recuperado el sentido, me doy cuenta que estamos dentro de una extraña casa, bastante deteriorada, con muebles viejos y rotos y una biblioteca que parecía tener mucho más de cien años. En una esquina vi un búho que parecía estar

disecado, hasta el momento en que voló sobre un ratón que corría por los pasillos de la casa. Un hombre viejo y delgado, de ojos pequeños y muy juntos a una delgada nariz en forma de gancho, de unos 60 o 65 años, que llevaba una vestimenta muy similar a la de un sacerdote católico, a excepción de los colores que tenía la ropa, se dirige a donde nos encontrábamos y comenzó a hablar:

Viejo: ¿Así que tú eres aquel que ha osado seguir la tarea de Edgardo Álvarez, cuyo propósito en la vida siempre fue interrumpir mis planes para ganar la vida eterna y así reinar en la tierra en nombre de mi señor?

Obviamente no sabía de lo que me estaba hablando y traté de defenderme esgrimiendo mis propios argumentos:

Richie: No sé de qué me habla, señor; yo no conozco a ningún Edgardo Álvarez, solo sé que me encontraba con mi novia cerca de la Loma de la Cruz, y estos hombres nos tomaron como prisioneros y...

El hombre delgado, en un gesto iracundo ante mis excusas, interrumpe mi discurso:

Hombre delgado: Eso es cierto, señor, pero también sabemos que el hombre fue testigo de lo que pasó con Edgardo Álvarez y además trató de escapar del lugar de los hechos con violencia.

Por segundos hubo un silencio infernal en la habitación, y pude ver al anciano meditando el siguiente paso a seguir. Una vez más el hombre giró hacia mí con una expresión en su rostro que jamás olvidaré en mi vida; pude ver toda clase de sentimientos como júbilo, venganza, odio, hasta satisfacción por haber logrado su cometido. Se acercó a mí para darnos su sentencia:

Viejo: Muchacho, puede que tu inocencia sea cierta, pero la verdad es que estabas en un lugar que no te correspondía estar, así que ahora serás una herramienta muy importante para el ritual que permitirá que reine en la tierra por medio de mi inmortalidad.

En ese momento escuchamos un llanto que provenía de algún lugar en la casa. No había que ser adivino para darse cuenta qué pretendían hacer, así que al haber visto a luna llorando, traté de negarme.

Richie: Me rehúso a ser parte de esto, me niego totalmente a llevar a cabo cualquier cosa que tengan en mente.

El viejo explota en una horrible carcajada y procede a decirme:

Viejo: Muchacho, no estás en condiciones de exigir nada.

Hizo un ademán, y enseguida dos de sus sirvientes tomaron a Luna y la alejaron de mí.

Viejo: La cosa es muy simple: tú matarás a este niño, que representa el último sello que ata a mi señor al infierno, luego deberá darme su corazón en esta bandeja de plata, para así poderla ofrecer como prueba de fidelidad y concluir mi misión. Si no lo haces tal como se te acabo de explicar, me temo que esa mujer, que parece significarlo todo para ti, va a morir el día de hoy...

Accedí a hacer todo lo que me pidiera el anciano demente... el resto de la historia, ya saben lo que sucedió después. Es increíble ver como en poco tiempo uno puede darse cuenta de todos los errores que se han cometido y en un segundo vuelvo a estar nuevamente en el infierno, a punto de cometer la peor atrocidad que jamás hubiera concebido. Así que rápidamente desvíó la dirección del cuchillo hacia mi pecho y veo como el viejo maldito comienza a desesperarse.

Realmente no se que es lo que ocurre, solo supongo que por haber hecho el ritual en una forma completamente diferente a la que se suponía que debía ser, toda la oscuridad y maldad del lugar se desvaneció. Y puedo ver como el anciano y sus servidores comienzan a incinerarse; habían fallado.

El olor de la carne incinerada llama la atención de algunos vecinos, y al instante la policía nos encuentra, Luna es liberada y corre a mi encuentro.

Luna: Richie, amor qué has hecho

Richie: Solo hice lo que debía cariño. Te amo demasiado, pero eso no justificaba

que tuviera que tomar la vida de alguien más para justificar nuestra felicidad... perdóname... Siempre te llevaré en mi corazón.

Comienzo a desvanecerme... Lo único que lamento es tener que dejar al amor de mi vida en soledad... pero al menos sé que pude enmendar algo del daño que hice algunas horas antes...

Fin

2.2. Les sigo el juego

A pesar de que hubiera hecho hasta lo imposible por salvar a la mujer que tanto amaba, debía reconocer que las apuestas no estaban precisamente a mi favor; tenía uno de los hombres mas robustos que había conocido en la vida sujetándome fuertemente, mientras que los otros dos, a pesar de no haber tocado a Luna, igualmente podrían dañarla o inclusive algo peor...

Viendo esto, traté de razonar con estos individuos:

Richie: Amigos, por favor, no necesitan involucrar a la mujer en esto, por qué no la dejan ir y hacen los que les dé la gana conmigo... Reconozco haber visto a aquel hombre que ustedes seguían, e inclusive vi cómo se cayó de las escaleras, yo sería el único que los podría perjudicar...

H. delgado: Es cierto. Solo que hay un pequeño inconveniente: su novia ya está involucrada en esto, ya nos vio y usted ha acabado de hundirla mucho más de lo que ya se encontraba en el momento en que nos contó lo que le paso al hombre de allá (señala al hombre caído).

Luna: ¡¡Qué!!

Confirmé que por desgracia nada podría sacarnos de este incidente y a pesar de ver como Luna reprochaba mi cobardía al no haber enfrentado a estos individuos, simplemente accedía a que nos llevaran a donde nos tuvieran que llevar.

Fue así como nos dirigimos a la colina de San Antonio, a una casa gigantesca y realmente vieja. Estaba en lo alto de la colina y nos pusieron a caminar hasta lo alto para entrar a la casona.

Escena 3: dentro de la casa

Había una puerta de madera frente a nosotros y el hombre delgado procedió a tocar para que le abrieran

Voz: ¿Quién esta ahí?

H. delgado: Somos nosotros, hemos llegado con la misión cumplida para el señor.

Voz: ¿Cuál es la clave para entrar?

H. delgado: "La candela está que arde en medio del río".

Inmediatamente se abrió la pesada puerta que produjo el ruido que hacen las puertas que por muchos años no han recibido ni una sola gota de aceite en sus bisagras. Entramos a través de un estrecho pasillo hacia una habitación y la puerta se cerró inmediatamente a nuestras espaldas, produciendo el mismo ruido que se produjo al abrirse.

Seguido a esto, entramos a una habitación grande, bastante deteriorada, con muebles viejos y rotos y una biblioteca que parecía tener mucho más de cien años. En una esquina vi un búho que parecía estar disecado, hasta el momento en que voló sobre un ratón que corría por los pasillos de la casa.

Un hombre viejo y delgado, de ojos pequeños y muy juntos a una delgada nariz en forma de gancho, de unos 60 o 65 años, que llevaba una vestimenta muy similar a la de un sacerdote católico, a excepción de los colores que tenía la ropa, se dirige a donde nos encontrábamos y comenzó a hablar:

Viejo: ¿Así que tu eres aquel que ha osado seguir la tarea de Edgardo Álvarez, cuyo propósito en la vida siempre fue interrumpir mis planes para ganar la vida eterna y así reinar en la tierra en nombre de mi señor?

Obviamente no sabía de lo que me estaba hablando y traté de defenderme esgrimiendo mis propios argumentos:

Richie: No sé de que me habla, señor; yo no conozco a ningún Edgardo Álvarez, solo sé que me encontraba con mi novia cerca

de la Loma de la Cruz, y estos hombres nos tomaron como prisioneros y...

El hombre delgado, en un gesto iracundo ante mis excusas, interrumpe mi discurso:

Hombre delgado: Señor, es cierto. Este individuo solo pasaba por allí con su novia, y casualmente vio lo ocurrido. Por otro lado, sin el señor Álvarez no podemos terminar el ritual. Creo que este nos sería de utilidad, además trajimos una motivación que lo hará más cooperador.

Y después de decir esto, señaló a Luna para darse a entender mejor. Ella se sintió intimidada y comenzó a gritar desesperadamente, así que en forma violenta, el hombre delgado se acercó a ella y la abofeteó para que se callara. Yo traté de soltarme, pues no quería que la atormentaran más, pero lo único que conseguí fue un golpe en la boca del estomago.

Ya que los dos estábamos neutralizados, el viejo se nos acercó, me miró fijamente a los ojos y comenzó a hablar:

Viejo: Ciertamente no eres el sucesor de Edgardo, y veo que todo lo que dijiste era verdad... Pero también es que se nos hace tarde y lamentablemente tendrás que acceder a lo que nosotros queramos hacer...

En ese preciso momento, el captor de Luna puso un cuchillo en su cuello y el viejo continuo hablando;

Viejo: ... ¡Esta mujer, por la que suspiras y que te importa tanto, sufrirá las consecuencias!

Al escuchar esto, quedé desarmado ante este criminal y solo me dedique a asentir con la cabeza, en señal de que había comprendido lo que dijo.

Viejo: La cosa es muy simple: tú matarás a este niño, que representa el último sello que ata a mi señor al infierno, luego deberá darme su corazón en esta bandeja de plata, para poderla ofrecer como prueba de fidelidad y así concluir mi misión. Si no lo haces tal como se te lo acabo de explicar, me temo que esa mujer, que parece significarlo todo para ti, va a morir el día de hoy...

Lo que pasó después es historia patria. Solo sé que me encontraba en el altar a punto de aniquilar a un infante, viéndome forzado a hacerlo para conservar la vida de mi amada, ¿pero este sería el precio que debía pagar para ello?

2.2.1. Salvar a Luna

2.2.2. Salvar al bebé

2.2.1. Salvar al bebé

Mientras mi mano descendía para acabar con la vida del pequeño, sentí la mirada de repulsión de Luna, y fue cuando tratando de enmendar mi error, desvié la ruta del cuchillo hacia fuera del altar y lo arrojé.

Escuché un grito desesperado de parte del viejo y todos sus seguidores; su plan había fracasado y jamás podría dominar sobre la tierra. Desgraciadamente, no había terminado mi pesadilla.

Viejo: ¡A ella!

El viejo le dio una señal al captor de Luna y en ese momento sentí un frío que me recorrió el espinazo; vi sangre en su cuello, seguido de un alarido ahogado. El viejo sonrió, con la risa de satisfacción que uno obtiene al ver a otro sufrir.

Richie: ¡Yo no quería que te pasara esto luna! ¡Yo no quería, yo no quería!

Lloré y lloré, después de eso caí inconsciente, y no recuerdo nada. Desperté en un hospital.

Enfermero: ¿Y cuando le pasó eso?

Richie: Eso fue ayer cuando salí con ella a caminar

Enfermero: ¿Sí lo ve, doctor Pérez?, el paciente de la habitación 3 no da mejora, lleva ya 1 año con el mismo cuento desde que la policía lo encontró junto al cadáver de esa joven en esa casa abandonada.

¿Pido permiso para terapia de electrochoques?, la medicina no surge efecto en él

Dr. Pérez: sí, remítalo a San Isidro. Que tenga buenas noches Richie

Richie: Doctor, ¡dígle a Luna que yo no quería que le pasara eso! ¡¡¡Yo no quería que le pasara eso, Yo no quería!!!

Fin

2.2.2. Salvar a Luna

Alcé el cuchillo mientras el viejo sujetando un viejo libro tapizado en piel humana recitaba un poema antiguo de adoración, sentí miedo como nunca, y más repulsión que la que un solo hombre podría soportar al sentir como la cuchilla vieja del puñal entraba en la blanda piel del indefenso infante. Luna lloraba gritando y los tres sujetos solo alzaban sus manos, el viejo entró en júbilo y dijo:

Viejo: ¡Ya está hecho!

Desperté en una estación de Policía.

Richie: Luna vomitó, yo solo contuve mi propia inmundicia mientras buscaba en su pecho su tierno corazón, cuando lo hallé, el viejo me miro y sonrió... dejando la habitación desolada, por eso le digo, oficial que soy inocente, ni mate al niño ni tampoco viole a nadie!, ¡créame!

Oficial: Eso dicen todos los enfermos que hemos capturado, ¡pero al final son solo basura! Cabo: lléveselo, encierre a este tipo, recojan a la joven y que los forenses se lleven al bebé... qué tristeza

Cabo: ¡sí señor!

Al poco tiempo apareció en un periódico local muy afamado por sus toques amarillistas: "La Pezuña del Buziraco ataca de nuevo: Joven violada e infante destazado". La joven fue identificada como Alejandra Londoño y el viejo que mencionaba Ricardo Salgado fue solo un producto de alucinógenos mal usados. El *modus operandi* del asesino constaba de trasdibujar con tiza signos satánicos en el suelo, violaba y luego sacrificaba niños en nombre de su señor Satanás, está ahora condenado a 40 años en la cárcel Villa Hermosa en la ciudad de Cali.

FIN

1. Ayudar al hombre

Presionado por lo inusual de la situación (por Dios, que si era bien extraña) sin pensarlo dos veces, decidí ir directo a donde se encontraba el hombre para ver si podía auxiliarlo.

Richie: ¡Señor!, ¡señor!, ¿Se encuentra bien? ¡Dígame algo, por favor!

El hombre giró un poco para poder verme al rostro, mientras se quejaba de su dolor. Para mi sorpresa, lo primero que pude observar en aquel individuo fue su ropa cubierta de sangre, no muy seca, que cubría su vestimenta. No podía ser de su caída, ya que era demasiada y entonces pude observar con horror que a este hombre le hacía falta algo:

Richie: ¡Oh Dios mío!, le han mutilado su mano... Señor es mejor que vayamos a un hospital, si no se va morir.

El hombre estaba muy agitado y observé con poca atención que tenía sujetado con fuerza sobre su pecho un libro realmente extraño.

Por un segundo desconfíe de la intranquila calma que sentí por un segundo y quise comprobar si alguien había seguido al señor hasta este punto. Después de haber observado detenidamente mi entorno, comprobé que no había ningún peligro de que alguien nos pudiera agredir, así que decidí tratar de atenderlo.

Me puse en cuclillas para examinar a ese hombre e inmediatamente de haberlo hecho, él recuperó la conciencia y trató de incorporarse para poder hablar conmigo:

Viejo: ¡Ja!... Creo que los dejé atrás por el momento.

Luego me miró directo a los ojos y me dijo:

Viejo: Que bueno que en estos tiempos existan personas tan amables y de buen corazón como tú.

Richie: Guarde el aliento... Déjeme ir por ayuda.

Viejo: Pero mira mi estado, muchacho... Ya tengo un pie en la tumba.

Seguido a esto hizo una mueca de dolor

Viejo: A pesar de esto, creo que todavía hay esperanzas para la salvación de la humanidad...

Creí que la pérdida de sangre había hecho que el hombre perdiera su juicio y traté de tranquilizarlo para poder llevarlo a un hospital.

Richie: Señor, está divagando, por qué no se calma y tratamos de ir a un hospital...

Viejo: Déjame terminar...

Lo dijo con agitación y prácticamente escupiendo la palabras para que salieran de su boca.

Viejo: Ten este libro y dirígete al monasterio de los franciscanos para entregarlo; sé que eres un extraño, pero por suerte parece que puedo confiar en ti.

Fue así como recibí ese maldito libro que cambió mi vida. En el momento que lo tomé, no le presté mucha atención ya que a pesar de lo grueso del tomo, para mi no era más que otro manual de brujería similar a los que había visto en mi infancia en tiendas esotéricas o en el pasaje Cali; grotesco y con símbolos extraños, como figuras geométricas y caracteres que jamás en mi vida había visto. Simplemente lo puse en el bolsillo de mi pantalón y proseguí a atender al hombre. Estaba perdiendo mucha sangre debido a sus heridas e inevitablemente se me cruzó por la mente la idea que este individuo iba a morir. No había terminado de pensar en eso, cuando el viejo tomó aliento nuevamente para hablar:

Viejo: Por favor permíteme pedirte mi última voluntad.

Al cabo de unos segundos, la debilidad del viejo fue demasiado para él y comenzó a desvanecerse, entrando en

estado de shock. Para no perder ni un segundo más, yo traté de parar la hemorragia y me quité la camisa para hacer un torniquete en el brazo del sujeto.

El viejo se estabilizó y después de haber comprobado sus signos vitales, pude por fin sentarme a analizar todo lo que me sucedió en tan pocos segundos; estaba sentado en el suelo al lado del moribundo y solo podía pensar en que en ese momento tenía el objeto responsable de que siguieran al viejo. ¿Qué se suponía que hiciera después? Las calles estaban solas, como para que hubiera buscado ayuda y lógicamente los tipos que seguían al viejo no demorarían en llegar en donde nos encontrábamos; debía pensar y debía hacerlo de forma rápida...

1.1. Me quedo a auxiliar al viejo, a lo mejor alguien pasa y me ayuda.

1.2. Esconder el cuerpo y más bien llamar una ambulancia.

1.1. Me quedo a auxiliar al viejo, a lo mejor alguien pasa y me ayuda.

A pesar de mi bella novia y estar estudiando una buena carrera en Univalle, mi mente estaba llena de incertidumbres con respecto a la vida hasta el punto de despreciar el hecho de estar vivo, ya que consideraba que mi futuro era incierto y que a largo plazo no podría ofrecermé satisfacción alguna.

Es gracioso ver que cuando uno tiene este tipo de experiencias todo cambia, y en mi caso personal, haber visto de frente a la muerte en esta forma, me puso a reevaluar la

razón de mi existir. En ese preciso momento podía hacer algo grande como salvar una vida humana, o solo dejar pasar el momento.

Habiendo olvidado cualquier temor que sentí anteriormente, me dediqué a atender al viejo que lentamente parecía estabilizarse, no a un nivel normal, pero al menos lo suficiente como para llegar a un hospital.

Como vi que nadie pasaba por ese lugar, me arriesgué a dejar un momento solo al hombre mientras encontraba a alguien que me ayudara, pero parecía que el destino conspirara contra mí, porque todo el lugar estaba desierto; ni si quiera el CAI que se encontraba en ese sector funcionaba, creo que decía mantenimiento o algo por el estilo.

Regresé donde el viejo desesperado, al ver que era casi imposible socorrerlo, entonces se despertó y me dijo:

Viejo: Muchacho, no te has ido...

Richie: Ahora va a tener que decirme qué sucede...

Viejo: Muchacho, el tiempo se agota, así que trataré de ser lo más breve posible. Mi nombre es Edgardo Álvarez, un catedrático excomulgado de la iglesia católica en busca de material de origen impío que amenace la existencia humana. El libro que te entregué, corresponde a un manual de hechicería que pertenece a

Pedro González conocido dentro de su mundo como "Perdigón", líder de una secta que realiza rituales de adoración a Satanás.

Por muchos años me he dedicado a la búsqueda de este libro que ha sido herramienta para llevar a cabo millones de genocidios a lo largo de la historia humana.

He sido perseguidor de Perdigón y su secta desde los años 80, pero como puedes ver, mi edad es un obstáculo gigantesco que no pude superar.

Incrédulo al escuchar lo que el viejo me decía, me arrepentí de haberle preguntado detalle alguno. Analicé la situación y asumí que esa historia fantástica era una alucinación provocada después del estado de shock al cual estuvo expuesto el viejo. Entonces simplemente no lo tomé en serio y traté de cambiar de tema:

Richie: Amigo, por favor, ahorre energías. Es muy interesante todo aquello que me dice pero descanse mientras descubro la manera de encontrar ayuda para usted.

Iracundo, el viejo me tomó por el cuello y cortó mi respiración por pocos segundos, luego me haló hasta su rostro para regañarme:

Edgardo: Muchacho, en el momento de mi muerte te estoy entregando mi legado para la humanidad, y tú te estas burlando porque piensas que estoy delirando.

Richie: Señor, de verdad que su historia esta muy interesante pero es mejor que ahorre ener...

Edgardo: ¡Basta!, préstame atención muchacho irreverente, de esto depende que Perdigón lleve o no acabo su macabro plan de ganar la vida eterna y reinar en la tierra con la doctrina de Satanás, ahora es tu deber impedir que cometa el próximo genocidio, el cual culminará su cometido en nuestro planeta.

Con mi muerte el legado queda contigo y serás la persona encargada de guardar este libro. A tu alrededor tendrás muchos perseguidores y deberás llevar el libro al líder de la congregación de sacerdotes franciscanos, donde sabrán qué hacer con él y tu responsabilidad habrá terminado en ese momento.

Solo me queda encomendarte al poder de Dios y sus Ángeles para que puedas llevar a cabo esta misión, pero ahora vete, no pierdas mas tiempo, ahí vienen mis perseguidores, que desde este momento serán los tuyos.

No habiendo terminado de digerir la información que me pasó este hombre, miré alrededor y con asombro divisó 3 sombras que venían hacia nosotros. El viejo en medio de su dolor y su mirada vidriosa por las lágrimas, alcanzó a divisarlos también y reiteró:

Edgardo: Huye muchacho, huye, el libro ya está en tu poder, mi vida no importa ya, huye.

1.1.1. Me voy a buscar el sacerdote franciscano.

1.1.2. Espero a estos individuos y les entrego el libro, a pesar de las recomendaciones que me dio el viejo.

1.1.1. Me voy a buscar el sacerdote franciscano.

A pesar que la gravedad de la situación me tenía "pariendo micos", el solo hecho de pensar que podía ser un héroe me produjo una sensación de valentía y sin mirar atrás, corrí a toda velocidad por las calles de la Loma de la Cruz y atravesé la quinta con la esperanza de llegar de manera rápida al monasterio de los franciscanos que queda ubicado en la plazoleta y en la iglesia que llevan el mismo nombre.

No estaba muy lejos de mi meta cuando me acordé que no estaba solo. ¡Luna! Con el incidente del viejo, la adrenalina que corría por mí en ese segundo y la demora de Luna, olvidé completamente que ella estaba conmigo minutos antes, así que me devolví por ella. Estando cerca escucho el grito de una mujer y esto hizo que mi paso se acelerara más y al llegar

descubrí que Luna había sido capturada por dos de las tres sombras que venían tras el viejo.

La cosa fue muy simple; 5 minutos después de que partí, dejando al viejo a su suerte, Luna apareció en el lugar donde estábamos, seguramente buscándome. Me imagino su sorpresa cuando encontró al viejo agonizando. Supongo que le pidió a ella que se marchara del lugar y lo dejara morir. Obviamente llegaron los tres hombres y no le dieron tiempo de huir y así fue como todo llegó a ese punto.

Uno de los hombres se acercó a mí, era de aproximadamente 1.80 metros de estatura, delgado, el color de su piel muy pálido y una apariencia grotesca en el rostro, pues su cabello, al igual que sus pestañas y cejas era de un amarillo muy claro, por lo que diría que carecía de estas. Este individuo no se identificó, sin embargo me pidió con un ademán que lo acompañara, obviamente no tenía que decir que si no lo hacía, Luna sufriría las consecuencias.

Luna: Richie, ¿qué ocurre?, ¿qué quieren estos hombres de nosotros?

Richie: No te preocupes, amor, este inconveniente lo soluciono yo. Señores, suéltenla, no la necesitan a ella. Yo sé lo que ustedes buscan, aquí está el libro, tómelo, pero déjenla a ella.

Tras una carcajada de los hombres, el segundo de ellos se pronunció:

Hombre 2: Realmente eres muy ingenuo, muchacho. Esta noche ustedes dos serán una herramienta de vital importancia para nuestro señor; ninguno quedará libre, ahórrate tus suplicas porque ambos van a venir con nosotros.

Un viento helado recorrió las calles de la Loma del la Cruz y en ese momento el cielo se puso mucho más negro de lo que estaba, cubierto por unas pesadas nubes que desataron un horrible relampagueo seguido de una fuerte tormenta sobre la ciudad de Cali. Se escuchaba también el maullar de unos gatos, que con su lamento ayudaban a romper el silencio de la noche.

Escena 3: El altar

Tras 10 minutos de caminata nos detuvimos frente a una vieja casona en lo alto de la colina, uno de los hombres golpeó fuertemente una vieja puerta de madera, este hombre a diferencia del que me amenazó tenía una contextura atlética, de piel trigueña que aparentaba unos 30 años de edad. Al interior de la casona se escuchó una voz que preguntó:

Voz: ¿Quién está allí?

3er hombre: Somos nosotros, hemos llegado con la misión cumplida para el señor.

Voz: ¿Cuál es la clave para entrar?

3er hombre: "La candela está que arde en medio del río", contestó uno de los hombres

Inmediatamente la pesada puerta se abrió produciendo el ruido que hacen las puertas que por muchos años no han recibido una sola gota de aceite en sus bisagras. Entraron a través de un estrecho pasillo hacia una habitación y la puerta se cerró inmediatamente a sus espaldas, produciendo el mismo ruido que hizo al abrirse.

La habitación era un salón grande, similar al que es utilizado para realizar rituales espirituales, con libros antiquísimos y muebles muy deteriorados. Tenía una iluminación proporcionada por algunas velas alrededor, en medio de la habitación se encontraba una pequeña cuna. En ese momento se escuchó el llanto de un bebé.

Nos encontrábamos tan atemorizados, primero por aquellos hombres y luego por el lugar, que no nos atrevimos a preguntar nada al respecto. En ese momento entró un hombre que tenía unos ojos pequeños y muy juntos a una delgada nariz en forma de gancho, aparentaba una edad entre los 80 y 90 años, era de una delgadez impresionante, tan impresionante como la palidez de su rostro. Tras un largo silencio el hombre habló.

Perdigón: Así que tú eres aquel que ha osado seguir la tarea de Edgardo Álvarez, cuyo propósito en la vida siempre fue interrumpir mis planes para ganar la vida eterna y así reinar en la tierra con la doctrina de Satanás mi señor.

Tartamudé un poco debido al llanto del niño:

Richie: No sé de qué me habla, señor, la verdad es que mi novia y yo nos encontrábamos en la colina de San Antonio para presenciar un espectáculo, y nos perdimos el uno del otro en el camino hacia la Loma de la Cruz...

Un grito iracundo interrumpió mi discurso, era el hombre albino quien se pronunció para decir:

2do hombre: Mi señor, este hombre miente, lo descubrimos huyendo del cuerpo moribundo de Edgardo Álvarez, y encontramos a esta mujer alrededor del cuerpo casi sin vida. Este hombre volvió al lugar, donde lo tomamos prisionero e ingenuamente nos entregó el libro que necesita mi señor para llevar a cabo su obra.

Aquel hombre, a quien llamaban señor nuestros raptos, era el mismo que me había mencionado el viejo: Pedro González "Perdigón".

En la mirada de Perdigón eran perceptibles infinidad de sentimientos, entre ellos el júbilo, la venganza, el odio, la satisfacción de haber cumplido un deber. Tras una pausa, después de haber asimilado la información que le habían transmitido sus ayudantes, intervino finalmente diciendo lo siguiente:

Perdigón: Muchacho, te atreviste a interrumpir el curso que debían seguir

los designios de nuestro señor Satanás, solo que no previste que al ser descubierto por nuestra orden, te convertirías en la herramienta para llevar a cabo el sacrificio que me consagrará como representante en la tierra de Satanás y me dará la vida eterna.

Luna, que lloraba desde el instante en que la raptaron aquellos sujetos, dirigió su mirada hacia mí, agregando:

Luna: Richie, explícame de qué se trata todo esto, no puedo entender cómo has llegado a tener nexos de la noche a la mañana con una secta satánica y más aún, no entiendo cómo has podido involucrarme justo el día de nuestro aniversario.

Richie: Amor, no es lo que crees, yo estoy tan confundido como tu y no hallo explicación ni respuesta a las preguntas que me haces, aún no he podido asimilar esta situación. Solo te puedo decir que te amo y que trataré de conseguir nuestra libertad.

Cuando escuchó esta conmovedora conversación, Perdigón estalló en una estruendosa carcajada y se pronunció diciendo lo siguiente:

Perdigón: Muchacho, ya tu destino esté marcado, tu función en la vida a partir

de este momento es rendir culto a Satanás mi señor.

Hoy serás mi instrumento para conseguir la consagración como rey y señor en la tierra para fortalecer nuestra preciada doctrina.

Tu función el día de hoy será, según nuestro manual de sacrificios, tomar la vida de este infante, luego deberás arrancar su corazón de una sola puñalada y después ponerlo en esta bandeja de plata para ofrecerlo a mi señor y así terminar el ritual.

Espantado y asqueado al conocer los macabros planes de Perdigón, dije:

Richie: Me rehúso a ser parte de este acto sanguinario, me niego totalmente a llevar a cabo este macabro plan.

Perdigón, con voz burlona, agregó:

Perdigón: En estos momentos no tienes ninguna posibilidad de negarte a hacer lo que yo te pida, de hecho nunca la tendrás.

Harás lo que te he pedido antes de que asome el primer rayo del sol o tú amada Luna morirá; será tu decisión, si deseas que viva ésta a quien llamas tu amor o que viva este niño que es un extraño en tu vida.

Al escuchar estas palabras, Luna perdió el conocimiento y fue llevada a otro lugar de la casa, a pesar mis súplicas para que no se la llevaran y no le hicieran daño.

Con los ojos empañados por las lágrimas accedí a cometer el asesinato del niño. Es curioso ver como en tan poco tiempo uno puede visualizar el momento en que se arruinó su vida y todo por tratar de hacer algo bueno.

Me encontraba frente al infante, abalanzando de manera rápida y brusca la puñalada que seguramente acabaría con su vida, cuando una corriente de aire golpeó mi cuerpo y noté que en toda esta oscuridad, se veía una luz muy tenue, que podría ser el modo de escapar. Así que mientras Perdigón y los secuaces estaban en trance, boté el puñal, tomé al bebé y me eché a la fuga por aquel pasadizo.

El pasadizo era un lugar lúgubre, con poca luz y consumido por la humedad y por cierto muy estrecho y resbaloso para que alguien muy corpulento o muy anciano pudiera movilizarse por allí. Fue esta mi oportunidad para escapar, pues tenía salida a la calle, pero asaltaba mi corazón el saber que Luna continuaba cautiva y que si la dejaba a su suerte, seguramente no llegaría a tiempo con la policía para rescatarla.

En este momento tres vidas estaban en mis manos. Al parecer la suerte empezaba a estar de mi lado, ya que en el recorrido del túnel, había un orificio en el cual cabía perfectamente donde pude esconderme por un segundo. Uno de los seguidores de Perdigón, el albino, entro al pasadizo en mi búsqueda. Al no percatarse de la imperfección del túnel, asumió que había salido a la calle y dio la noticia a su señor.

Viejo: ¡¡¡¡Búsquenlo!!!! ¡¡¡No importa cuantos tengan que ir, pero háganlo ya!!!

Se escuchó una orden colérica y a la vez desesperada por parte del anciano, que se retiró a sus habitaciones para meditar el siguiente paso. Lo más increíble fue el hecho de que el bebé no lloró, era como si supiera que del silencio dependía su existencia.

Pasado un lapso de tiempo, cuando estuve seguro de la desolación completa de la sala de sacrificios, fue cuando me decidí a ir por Luna.

Me disponía a salir de la sala, cuando descubro para mi sorpresa que Perdigón, mientras se fue a meditar, abandonó su preciado libro en esa sala, así que lo tomé.

Como un gato, comencé a desplazarme lentamente por las paredes de la vieja casa buscando en cada habitación cualquier señal de Luna, pero sin éxito. Fue entonces cuando llegué a unos escalones de madera, viejos y podridos, tuve que ir muy cuidadosamente, ya que el más mínimo sobrepeso haría que sonaran.

Ya estando en el segundo piso, pude escuchar los sollozos de Luna y en efecto, bien al fondo del pasillo se lograba ver una celda donde se encontraba mi amada y afuera de esta uno de nuestros captores. Era un hombre corpulento de piel negra azulosa, con cicatrices en su rostro. Aparentemente estaba dormido, así que me acerque lo más sigilosamente posible para hablar con Luna:

Luna: ¿Qué vamos a hacer para escapar de este lugar?

Richie: Parece ser que el guardián ha entrado en un estado de trance, eso nos da algo de tiempo. ¿Tú viste cómo funciona el mecanismo de estas cerraduras?

Luna: Consiste en una cerradura antigua, que desactiva las demás, que son un poco más modernas. Es simple, solo tienes que buscar una especie de llave antigua, por increíble que parezca, activa el mecanismo de las demás cerraduras de la puerta.

Coloqué el bebe en el suelo y tomé suavemente las llaves que se encontraban tiradas en el piso, pues se habían descolgado de los bolsillos del guardián y empecé a probar una por una cada llave. Torpemente, al encontrar la llave que necesitaba, solté el cerro de llaves, lo cual despertó al guardián e inmediatamente se incorporó para combatir conmigo.

1.1.1.1. Pelear

1.1.1.2. Esquivarlo

1.1.1.2. Esquivarlo

El hombre estaba como un toro y furioso trató de embestirme, pero como no era competencia para este individuo simplemente me tiré para un lado. Por el impulso que tomó, no tuvo tiempo para detenerse y salió volando por una ventana.

Ya sin obstáculos, procedí a abrirle la puerta a Luna. Ella salió inmediatamente de la habitación y tomó en sus brazos al bebé, el niño rompió en llanto tras escuchar la algarabía generada por el enfrentamiento que tuve con el hombre, el llanto del niño alertó toda la casa y de las habitaciones de la planta baja salieron infinidad de seguidores de Satanás y Perdigón, de un momento a otro se escuchó nuevamente su voz:

Perdigón: Deben encontrarlos, ya está próximo el amanecer, necesito con vida el muchacho y el bebé, pueden hacer lo que quieran con la joven.

Al escuchar estas palabras buscamos otra alternativa para salir de la casa y por fortuna vimos al fondo una ventana que daba al exterior. Nos arriesgamos a saltar por la ventana y por fortuna, por la ubicación de la casa, esta ventana estaba en bajo nivel y no sufrimos ningún tipo de daño. Así que corrimos a todo lo que pudimos para poder huir de la casa y de los seguidores de la secta que por cierto ya estaban detrás de nosotros.

Ya llevábamos un rato corriendo y nuestra resistencia física estaba a punto de llegar a su límite, pero nuestra vida dependía de seguir huyendo, y fue así como nos aproximamos a nuestra meta. Nuestros perseguidores nos seguían, pisándonos los talones, y gritaban:

Perseguidores: Han destruido los planes de nuestro señor y ahora nosotros los destruiremos a ustedes.

Para ese momento estábamos en la parte trasera de la casa de la comunidad Franciscana y por la algarabía que se escuchaba al exterior de ella, los frailes se adelantaron a abrir las rejas que separaban la calle de su santo recinto. Entramos sin pensarlo dos veces y todos los que nos seguían se quedaron en la calle.

Ya pasado un rato comencé a narrar mi fantástica historia al fraile que estaba a cargo, el cual, tomó bajo su custodia el libro. Tras una llamada a las autoridades, dando las indicaciones de la casa donde se reunía la secta, fueron allanados por la policía, y la gran mayoría de sus miembros fueron encarcelados por infanticidio. Se descubrió después que el túnel por donde pude escabullirme era el resultado de un esfuerzo fallido de muchas víctimas que sufrieron en el transcurso de los años.

Perdigón logro huir finalmente y no pudo ser capturado. Así que hasta el día de hoy, nunca sabré si todo esto terminó.

FIN

1.1.1.1. Pelear

Cuando aquel individuo despertó, me paré en posición de combate para sacar del juego a ese saco de músculos, dejando a un lado al infante sobre una mesa que había cerca de mí. Tomé la iniciativa y le lancé un par de golpes al rostro, cosa que no hizo ningún efecto en el sujeto, ya que era como golpear un gran saco relleno de plomo, además de que no demostraba emoción alguna. Fue entonces cuando su grueso puño entró en contacto con mi rostro para tumbarme al suelo.

Unos segundos mas tarde desperté y dos individuos, los que nos habían tomado cautivos, me sostenían fuertemente mientras me hacían ver el espectáculo de horror donde Luna y el niño eran presa de estos malditos dementes.

Perdigón: Maldito seas. Ya que no nos seguiste el juego, es hora de probarte que hablábamos en serio. Puede que ahora no controle este mundo, pero al menos te dejaré un recordatorio que nunca olvidarás...

Fue así como Perdigón hizo un ademán y frente a mis ojos, sus seguidores degollaron a Luna y apuñalaron al niño. La sangre cubrió el suelo y hasta alcanzó para mancharme los pies.

Richie: ¡Yo no quería que te pasara esto, Luna! ¡Yo no quería, yo no quería!

Lloré y lloré, después de eso caí inconsciente, y no recuerdo nada. Caudno desperté estaba en el hospital.

Enfermero: ¿Y cuando le pasó eso?

Richie: Eso fue ayer cuando salí con ella a caminar

Enfermero: ¿Sí lo ve, doctor Pérez? el paciente de las habitación 3 no da mejora, lleva ya 1 año con el mismo cuento desde que la policía lo encontró junto al cadáver de esa joven en esa casa abandonada.

¿Pido permiso para terapia de electrochoques?, la medicina no surge efecto en él.

Dr. Pérez: Sí, este caso está pedido y nunca podrá recobrar su cordura. Que tenga buenas noches Richie

Richie: Doctor, ¡dígame a Luna que yo no quería que le pasara eso! ¡¡¡Yo no quería que le pasara eso. ¡¡¡Yo no quería!!!

Al poco tiempo apareció en un periódico local muy afamado por sus toques amarillistas: "La Pezuña del Buziraco ataca de nuevo: Joven asesinada y violada e infante destazado". La joven fue identificada como Alejandra Londoño y el infante fue reconocido como el niño que desapareció del Hospital Departamental hace algunos días. El viejo que mencionaba Ricardo Salgado fue solo un producto de alucinógenos mal usados. El *modus operandi* del asesino constaba de trasdibujar con tiza signos satánicos en el suelo, donde asesinaba y

violaba a la mujer escogida para después sacrificar niños en nombre de su señor Satanás. Se le encontraron severos daños psicológicos al hombre después de haber cometido la masacre más cruel que Cali haya conocido, por lo que no pudo ser considerado competente para ser juzgado, así que fue remitido a la clínica San Isidro de por vida...

FIN

1.1.2. Espero a estos individuos y les entrego el libro, a pesar de las recomendaciones que me dio el viejo.

A pesar de las recomendaciones que me había hecho el viejo sobre huir con el tomo misterioso, simplemente me puse a pensar en la seguridad de Luna y preferí ignorar cualquier advertencia. Me senté en las gradas de las escaleras, no muy lejos de donde había caído el viejo. Cuando por fin llegaron estos misteriosos hombres me puse de pie para dirigirles la palabra:

Richie: Hey, ¿ustedes están buscando esto?

Y con el libro en mis manos, les pude llamar la atención. Se acercaron entonces los tres individuos. Uno de ellos se quedó para revisar el cuerpo moribundo del viejo, parecía ser mucho más listo que sus compañeros, debido a que su contextura era más delgada y parecía un "nerdo". Los otros dos acompañantes que eran mucho más corpulentos bloquearon cualquier posibilidad para que yo huyera.

Hombre 1: Dame ese libro

Estaba a punto de cometer el peor error de mi vida y sólo me di cuenta de ello cuando por simple ironía de la vida llegó Luna en mi búsqueda y el hombre que examinaba el cadáver la tomó de un brazo y apuntó a su bello cuello con un cuchillo. Instintivamente, salté con ira en dirección del agresor, pero un puño muy veloz encontró mi rostro y de allí no pude saber nada más.

Escena 3: El altar

Cuando recuperé el sentido, me di cuenta que estábamos dentro de una extraña casa, bastante deteriorada, con muebles viejos y rotos y una biblioteca que parecía tener mucho más de cien años. En una esquina vi un búho que parecía estar disecado, hasta el momento en que voló sobre un ratón que corría por los pasillos de la casa. Un hombre viejo y delgado, de ojos pequeños y muy juntos a una delgada nariz en forma de gancho, de unos 60 o 65 años, que llevaba una vestimenta muy similar a la de un sacerdote católico, a excepción de los colores que tenía la ropa, se dirige a donde nos encontrábamos y comenzó a hablar:

Viejo: ¿Así que tú eres aquel que ha osado seguir la tarea de Edgardo Álvarez, cuyo propósito en la vida siempre fue interrumpir mis planes para ganar la vida eterna y así reinar en la tierra en nombre de mi señor?

Obviamente supuse que se refería al viejo que cayó por las escaleras. Pensando en la seguridad de mí amada traté de ocultar la verdad e intenté defenderme, esgrimiendo mis propios argumentos:

Richie: No sé de que me habla señor, yo no conozco a ningún Edgardo Álvarez, solo sé que me encontraba con mi novia cerca de la Loma de la Cruz, y estos hombres nos tomaron como prisioneros y...

El hombre delgado, en un gesto iracundo ante mis excusas, interrumpe mi discurso:

Hombre delgado: Eso es cierto señor, pero también sabemos que el hombre fue testigo de lo que pasó con Edgardo Álvarez, hizo contacto verbal con Edgardo y además recibió el libro.

Por un segundo hay un silencio infernal en la habitación, y pude ver al anciano meditando el siguiente paso a seguir. Una vez más el hombre giró hacia mi dirección con una expresión en su rostro que jamás olvidaré en mi vida; pude ver toda clase de sentimientos como júbilo, venganza, odio, hasta satisfacción por haber logrado su cometido. Se acercó a mí para darnos su sentencia:

Viejo: Muchacho, puede que tu inocencia sea cierta, pero la verdad es que estabas en un lugar que no te correspondía estar, así que ahora tú serás una herramienta muy importante para el ritual que permitirá que reine en la tierra por medio de mi inmortalidad.

En ese momento escuchamos un llanto que provenía de algún lugar en la casa. No había que ser adivino para darse cuenta

qué pretendían hacer, así que al haber visto a Luna llorando, traté de negarme.

Richie: Me rehúso a ser parte de esto, me niego totalmente a llevar a cabo cualquier cosa que tengan en mente.

El viejo explota en una horrible carcajada y procede a decirme:

Viejo: Muchacho, no estás en condiciones de exigir nada.

Hizo un ademán, y enseguida, dos de sus sirvientes tomaron a Luna y la alejaron de mí.

Viejo: La cosa es muy simple: tú matarás a este niño, que representa el último sello que ata a mi señor al infierno, luego deberás darme su corazón en esta bandeja de plata, para así poderla ofrecer como prueba de fidelidad y concluir mi misión. Si no lo haces tal como te lo acabo de explicar, me temo que esa mujer, que parece significarlo todo para ti, va a morir el día de hoy...

Accedí a hacer todo lo que me pidiera el anciano demente... Lo demás, ya saben lo que sucedió después. Es increíble ver como en poco tiempo uno puede darse cuenta de todos los errores que se han cometido y en un segundo volvía a estar nuevamente en el infierno en que me encontraba, a punto de cometer la

peor atrocidad que jamás hubiera concebido. Así que rápidamente desvié la dirección de cuchillo hacia mi pecho y veo como el viejo maldito comenzó a desesperarse.

Realmente no se que es lo que ocurrió, solo supongo que por haber hecho el ritual en una forma completamente diferente a la que se suponía que debía ser, toda la oscuridad y maldad del lugar se desvaneció. Y pude ver como el anciano y sus servidores comienzan a incinerarse; habían fallado.

El olor de la carne carbonizada llamó la atención de algunos vecinos, y al instante la policía nos encontró, Luna es liberada y corre a mi encuentro.

Luna: Richie, amor, ¿qué has hecho

Richie: Solo hice lo que debía, cariño. Te amo demasiado, pero eso no justificaba que tuviera que tomar la vida de alguien más para justificar nuestra felicidad... perdóname... Siempre te llevaré en mi corazón...

Comienzo a desvanecerme... Lo único que lamento es tener que dejar al amor de mi vida en soledad... pero al menos sé que pude enmendar algo del daño que hice algunas horas antes...

Fin

1.2. Esconder el cuerpo y más bien llamar una ambulancia.

Vi que el tiempo se me terminaba de forma rápida y fue cuando decidí apartar al hombre a un lugar oculto a un lado de la carretera, para ser más exactos, en una "calle mocha". Un carro destartado y oxidado estaba subido en el andén y nos dio refugio por unos instantes.

Tres hombres habían acabado de bajar los largos escalones y comenzaron a buscar al viejo con afán por todo lado...

Hombre 1: ¡No esta! Hernández, García, rodeen el área. ¡Quiero que aparezca el vejete ya!

El grupo se disolvió y al fin podía relajarme por unos segundos y poder aclarar las cosas con el hombre, que en un abrir y cerrar de ojos había despertado:

Viejo: Muchacho, no te has ido...

Richie: Ahora va a tener que decirme qué sucede...

Viejo: Muchacho, el tiempo se agota, así que trataré de ser lo más breve posible. Mi nombre es Edgardo Álvarez, un catedrático excomulgado de la iglesia católica, en busca de material de origen impío que amenace la existencia humana. El libro que te entregué, corresponde a un manual de hechicería que pertenece a Pedro González conocido dentro de su mundo como "Perdigón", líder de una secta

que realiza rituales de adoración a Satanás.

Por muchos años me he dedicado a la búsqueda de este libro que ha sido herramienta para llevar a cabo millones de genocidios a lo largo de la historia humana.

He sido perseguidor de Perdigón y su secta desde los años 80, pero como puedes ver, mi edad es un obstáculo gigantesco que no pude superar.

Incrédulo al escuchar lo que el viejo me decía, me arrepentí de haberle preguntado detalle alguno. Analicé la situación y asumí que esa historia fantástica era una alucinación provocada después del estado de shock al cual estuvo expuesto el viejo. Entonces simplemente no lo tomé en serio y traté de cambiar de tema:

Richie: Amigo, por favor, ahorre energías. Es muy interesante todo aquello que me dice pero descanse mientras descubro la manera de encontrar ayuda para usted.

Iracundo, el viejo me tomó por el cuello y cortó mi respiración por pocos segundos, luego me haló hasta su rostro para regañarme:

Edgardo: Muchacho, en el momento de mi muerte te estoy entregando mi legado para la humanidad, y tú te estás burlando porque piensas que estoy delirando.

Richie: Señor, de verdad, que su historia esta muy interesante pero es mejor que ahorre ener...

Edgardo: ¡Basta!, préstame atención muchacho irreverente, de esto depende que Perdigón lleve o no a cabo su macabro plan de ganar la vida eterna y reinar en la tierra con la doctrina de Satanás, ahora es tu deber impedir que cometa el próximo genocidio, el cual culminará su cometido en nuestra ciudad.

Con mi muerte el legado queda contigo y serás la persona encargada de guardar este libro. A tu alrededor tendrás muchos perseguidores y deberás llevar el libro al líder de la congregación de sacerdotes franciscanos, donde sabrán qué hacer con él y tu responsabilidad habrá terminado en ese momento.

Solo me queda encomendarte al poder de Dios y sus ángeles para que puedas llevar a cabo esta misión; pero ahora vete, no pierdas más tiempo, ahí vienen mis perseguidores, que desde este momento serán los tuyos.

Y de esta manera, el viejo se desvaneció en ese automóvil viejo, dejándome solo con una responsabilidad que nunca pedí.

1.2.1. Entregar el libro

1.2.2. Hojear el libro

1.2.1. Entregar el libro

A pesar de las recomendaciones que me había hecho el viejo sobre huir con el libro misterioso, simplemente me puse a pensar en la seguridad de Luna y preferí ignorar cualquier advertencia. Me senté en las gradas de las escaleras, no muy lejos de donde había caído el viejo. Cuando por fin llegaron estos misteriosos hombres me puse de pie para dirigirles la palabra:

Richie: Hey, ¿ustedes están buscando esto?

Y con el libro en mis manos, les pude llamar la atención. Se acercaron entonces los tres individuos. Uno de ellos se quedó para revisar el cuerpo moribundo del viejo, parecía ser mucho más listo que sus compañeros, debido a que su contextura era más delgada y parecía un "nerdo". Los otros dos acompañantes que eran mucho más corpulentos bloquearon cualquier posibilidad para que yo huyera.

Hombre 1: Dame ese libro

Estaba a punto de cometer el peor error de mi vida y sólo me di cuenta de ello cuando por simple ironía de la vida llegó Luna en mi búsqueda y el hombre que examinaba el cadáver la tomó de un brazo y apuntó a su bello cuello con un cuchillo. Instintivamente, salté con ira en dirección del agresor, pero un puño muy veloz se encontró con mi rostro y no pude saber nada más.

Escena 3: El altar

Cuando recuperé el sentido, me di cuenta que estábamos dentro de una extraña casa, bastante deteriorada, con muebles viejos y rotos y una biblioteca que parecía tener mucho más de cien años. En una esquina vi un búho que parecía estar disecado, hasta el momento en que voló sobre un ratón que corría por los pasillos de la casa. Un hombre viejo y delgado, de ojos pequeños y muy juntos a una delgada nariz en forma de gancho, de unos 60 o 65 años, que llevaba una vestimenta muy similar a la de un sacerdote católico, a excepción de los colores que tenía la ropa, se dirige a donde nos encontrábamos y comenzó a hablar:

Viejo: ¿Así que tú eres aquel que ha osado seguir la tarea de Edgardo Álvarez, cuyo propósito en la vida siempre fue interrumpir mis planes para ganar la vida eterna y reinar en la tierra en nombre de mi señor?

Obviamente supuse que se refería al viejo que cayó por las escaleras. Pensando en la seguridad de mí amada traté de ocultar la verdad e intenté defenderme, esgrimiendo mis propios argumentos:

Richie: No sé de que me habla, señor; yo no conozco a ningún Edgardo Álvarez, solo sé que me encontraba con mi novia cerca de la Loma de la Cruz, y estos hombres nos tomaron como prisioneros y...

El hombre delgado, en un gesto iracundo ante mis excusas, interrumpe mi discurso:

Hombre delgado: Eso es cierto, señor, pero también sabemos que el hombre fue testigo de lo que pasó con Edgardo Álvarez, hizo contacto con Edgardo y además recibió el libro.

Por un segundo hay un silencio infernal en la habitación, y pude ver al anciano meditando el siguiente paso a seguir. Una vez más el hombre giró hacia mi dirección con una expresión en su rostro que jamás olvidaré en mi vida; con una mirada pude ver toda clase de sentimientos como júbilo, venganza, odio, hasta satisfacción por haber logrado su cometido. Se acercó a mí para darnos su sentencia:

Viejo: Muchacho, puede que tu inocencia sea cierta, pero la verdad es que estaba en un lugar que no te correspondía estar, así que ahora serás una herramienta muy importante para el ritual que permitirá que reine en la tierra por medio de mi inmortalidad.

En ese momento escuchamos un llanto que provenía de algún lugar en la casa. No había que ser adivino para darse cuenta

qué pretendían hacer, así que al haber visto a Luna llorando, traté de negarme.

Richie: Me rehúso a ser parte de esto, me niego totalmente a llevar a cabo cualquier cosa que tengan en mente.

El viejo explota en una horrible carcajada y procede a decirme:

Viejo: Muchacho, no estás en condiciones de exigir nada.

Hizo un ademán, y enseguida, dos de sus sirvientes toman a luna y la alejaron de mí.

Viejo: La cosa es muy simple: tú matarás a este niño, que representa el último sello que ata a mi señor al infierno, luego deberá darme su corazón en esta bandeja de plata, para así poderla ofrecer como prueba de fidelidad y concluir mi misión. Si no lo haces tal como te lo acabo de explicar, me temo que esa mujer, que parece significarlo todo para ti, va a morir el día de hoy...

Accedí a hacer todo lo que me pidiera el anciano demente... lo demás, ya saben lo que sucedió después. Es increíble ver como en poco tiempo uno puede darse cuenta de todos los errores que se han cometido y en un segundo volvía a estar nuevamente en el infierno en que me encontraba, a punto de cometer la

peor atrocidad que jamás hubiera concebido. Así que rápidamente desvié la dirección del cuchillo hacia mi pecho y veo como el viejo maldito comenzó a desesperarse.

Realmente no sé que ocurrió, solo supongo que por haber hecho el ritual en una forma completamente diferente a la que se suponía que debía ser, toda la oscuridad y maldad del lugar se desvaneció. Y pude ver como el anciano y sus servidores comienzan a incinerarse; habían fallado.

El olor de la carne carbonizada llamó la atención de algunos vecinos, y al instante la policía nos encontró, Luna es liberada y corre a mi encuentro.

Luna: Richie, amor, ¿qué has hecho?

Richie: Solo hice lo que debía cariño. Te amo demasiado, pero eso no justificaba que tuviera que tomar la vida de alguien más para justificar nuestra felicidad... perdóname... Siempre te llevaré en mi corazón...

Comienzo a desvanecerme... Lo único que lamento es tener que dejar al amor de mi vida en soledad... pero al menos sé que pude enmendar algo del daño que hice algunas horas antes...

Fin

1.2.2. Hojear el libro

Aunque todavía no podía creer lo que ocurría, vi casi imposible si quiera salir del auto oxidado, ya que a cada momento los hombre volvían al mismo punto de encuentro, lo que quería decir que habría muchos más rodeando todo el barrio.

Fue entonces cuando la curiosidad me llevó a examinar las páginas viejas del libro maldito que había cambiado mi vida, y no podía imaginarme que estaba a punto de cambiármela aún más.

En el momento en que abrí el tomo, un olor a podredumbre salió al encuentro de mi nariz, y difícilmente pude evitar vomitarme ante la impresión que me llevé. Ya habiéndome repuesto de esa primera impresión empecé a recorrer cada una de las amarillentas y frágiles páginas.

Al comienzo sólo vi todo solo por curiosidad, pero después hubo algo que abarcó por completo mi curiosidad; el libro tenía un patrón muy simple que consistía en poner texto en las páginas de la izquierda y a la derecha iban unas curiosas ilustraciones que me remontaban a Gustav Doré.

Solo después de haberlo visto todo, fue cuando caí en cuenta; el libro tenía una función profética, ya que en sus páginas dibujadas estaba todo lo que había ocurrido hasta este momento, cómo fue que Edgardo había perdido su mano, cómo me encontraba a mí y me pasaba el libro, la persecución de estos extraños individuos y más adelante, cosas que todavía no habían ocurrido. Al final había una inusual oración y un

dibujo espantoso mostraba lo que tendría que hacer tarde o temprano.

No sabía si tenía posibilidades de cambiar todo lo que se suponía, el destino me deparaba, cuando de repente escuché el grito de una mujer y desgraciadamente otra de las profecías del tomo maldito se cumplía; el rapto de una doncella.

Resignado a esta situación, simplemente me salí de mi escondrijo y me entregue ante tres hombres que rodeaban a Luna. El que parecía estar a cargo de ellos habló:

Hombre 1: Síganme.

Escena 3: El altar.

Tras 10 minutos de caminata nos detuvimos frente a una vieja casona en lo alto de la colina, uno de los hombres golpeó fuertemente una vieja puerta de madera, este hombre tenía una contextura atlética, de piel trigueña, aparentaba unos 30 años de edad. Al interior de la casona se escuchó una voz que preguntó:

Voz: ¿Quién está allí?

3er hombre: Somos nosotros, hemos llegado con la misión cumplida para el señor.

Voz: ¿Cuál es la clave para entrar?

3er hombre: "La candela está que arde en medio del río", contesto uno de los hombres.

Inmediatamente la pesada puerta se abrió produciendo el ruido que hacen las puertas que por muchos años no han recibido una sola gota de aceite en sus bisagras. Entraron a través de un estrecho pasillo hacia una habitación y la puerta se cerró inmediatamente a sus espaldas, produciendo el mismo ruido que hizo al abrirse.

La habitación era un salón grande, similar al que es utilizado para realizar rituales espirituales, con libros antiquísimos y muebles muy deteriorados. Tenía una iluminación proporcionada por algunas velas alrededor, en medio de la habitación se encontraba una pequeña cuna, en ese momento se escuchó el llanto de un bebé.

Nos encontrábamos tan atemorizados, primero por aquellos hombres y luego por el lugar, que no nos atrevimos a preguntar nada al respecto. En ese momento entró un hombre que tenía unos ojos pequeños y muy juntos a una delgada nariz en forma de gancho, aparentaba una edad entre los 80 y 90 años, era de una delgadez impresionante, tan impresionante como la palidez de su rostro. Tras un largo silencio el hombre habló.

Perdigón: Así que tú eres aquel que ha osado seguir la tarea de Edgardo Álvarez, cuyo propósito en la vida siempre fue interrumpir mis planes para ganar la vida eterna y así reinar en la tierra con la doctrina de Satanás mi señor.

Sin poder negar o mentir en lo absoluto, solo asentí con la cabeza, esperando que todo terminara de una buena vez. Solo para que todo quedara claro, el hombre que estaba a cargo de nuestra captura agregó:

2do hombre: Mi señor, este hombre tenía el libro en su poder y sin ninguna resistencia nos lo entregó al ver a su amada en apuros. Esos quiere decir que la profecía se ha cumplido hasta ahora.

Aquel hombre, a quien llamaban señor nuestros raptos, era el mismo que me había mencionado el viejo, Pedro González, Perdigón.

En la mirada de Perdigón eran perceptibles infinidad de sentimientos, entre ellos el júbilo, la venganza, el odio, la satisfacción de haber cumplido un deber. Tras una pausa, después de haber asimilado la información que le habían transmitido sus ayudantes, intervino finalmente diciendo lo siguiente:

Perdigón: Muchacho, te atreviste a interrumpir el curso que debían seguir los designios de nuestro señor Satanás, solo que no previste que al ser descubierto por nuestra orden, te convertirías en la herramienta para llevar a cabo el sacrificio que me consagrará como representante en la tierra de Satanás y me dará la vida eterna.

Luna, que solo lloraba desde el instante en que la raptaron aquellos sujetos, dirigió su mirada hacia mí, agregando:

Luna: Richie, explícame de qué se trata todo esto, no puedo entender cómo has llegado a tener nexos de la noche a la mañana con una secta satánica y, más aún, no entiendo como has podido involucrarme justo el día de nuestro aniversario.

Richie: Amor, no es lo que crees, yo estoy tan confundido como tú y no hallo explicación ni respuesta a las preguntas que me haces, aun no he podido asimilar esta situación. Solo te puedo decir que te amo y que trataré de conseguir nuestra libertad.

Cuando escuchó esta conmovedora conversación, Perdigón estalló en una estruendosa carcajada.

Perdigón: Muchacho, ya tu destino está marcado, tu función en la vida a partir de este momento es rendir culto a Satanás mi señor.

Hoy serás mi instrumento para conseguir la consagración como rey y señor en la tierra para fortalecer nuestra preciada doctrina.

Tu función el día de hoy será, según nuestro manual de sacrificios, tomar la vida de este infante, luego deberás arrancar su corazón de una sola puñalada y después ponerlo en esta bandeja de plata para ofrecerlo a mi señor y así terminar el ritual.

Espantado y asqueado al ver los macabros planes de Perdigón, dije:

Richie: Me rehúso a ser parte de este acto sanguinario, me niego totalmente a llevar a cabo este macabro plan.

Perdigón, con voz burlona, agregó:

Perdigón: En estos momentos no tienes ninguna autoridad para negarte a hacer lo que yo te pida, de hecho nunca la tendrás.

Harás lo que te he pedido antes de que asome el primer rayo del sol o tu amada Luna morirá; es tu decisión; si deseas que viva aquella a quien llamas tu amor o que viva este niño que es un extraño en tu vida.

Al escuchar estas palabras, Luna perdió el conocimiento y fue llevada a otro lugar de la casa, acto a pesar de mis suplicas para que no se la llevaran y no le hicieran daño.

Con los ojos empañados por las lágrimas accedí a cometer el asesinato del niño. Es curioso ver como en tan poco tiempo uno puede visualizar el momento en que se arruinó su vida y todo por tratar de hacer algo bueno.

1.2.2.1. Richie se convierte a la secta

1.2.2.2. La muerte de Perdigón

1.2.2.1. Richie se convierte a la secta

Abalanzando así de manera rápida y brusca mi mano hacia el bebé, tomé en sus manos la vida de este niño. El júbilo del anciano era casi indescriptible y todos sus seguidores entraron en éxtasis al ver el macabro espectáculo.

Fue entonces cuando recordé la extraña oración que había en la parte final del libro y sin pensarlo dos veces la recité mientras depositaba el corazón en la bandeja de plata:

Richie: (pendiente)

He cumplido con la misión encamendda.
Que se cumpla ahora la voluntad del Señor
del infierno.

Perdigón grito con frustración. Para la sorpresa de todos, un resplandor salió del círculo mágico que rodeaba el altar y apareció una bestia muy desagradable a la vista. Perdigón y sus secuaces le hicieron reverencia y fue entonces cuando comenzó a hablar:

Voz del inframundo: Que mal me has servido Perdigón, este joven que me has traído para efectuar el sacrificio en mi nombre, ha demostrado más temor y más respeto hacia mí. De hoy en adelante consagro a Ricardo "Richie" Salgado mi representante en la tierra, a ti te condeno a la muerte en vida, sirviendo a

este joven mientras tu te pudres por toda la eternidad.

Dicho esto, la criatura me disparó de sus manos un resplandor infernal que me mandó a volar al otro extremo de la habitación y fue ahí cuando perdí el sentido por un segundo.

Cuando desperté sentí cómo se siente el poder y al ver que todos los que eran mis perseguidores corrían solo al sonido de mi voz, supe que el mundo sería mío. Lo único que me hacía falta era Luna, y que quería compartir con ella mi omnipotencia sobre este mundo terrenal así que la mande traer

Inocente de lo que estaba pasando Luna con gran alegría se dirigía al lugar donde me encontraba, pero la expresión de su rostro cambió inexplicablemente al verme, se podía percibir como el miedo recorría cada parte de su cuerpo. Así que traté de calmarla, acercándome a ella:

Richie: ¿Luna, amor qué sucede?

Fue entonces que mi reflejo frente al charco de sangre que había generado el sacrificio reveló que mi rostro fue desfigurado en el momento que el señor oscuro soltó todo su poder sobre mí.

Solo reí de esas pequeñeces y creyendo que Luna entendería mi destino, le dije:

Richie: Luna finalmente logré hacer algo para salvar nuestras vidas, ahora tendremos plenitud total para reinar y dominar el mundo, me siento por primera vez en mi vida vivo, podremos tener una vida juntos sin dificultades.

El terror de Luna al escuchar estas palabras fue indescriptible, sin embargo se pronunció diciendo lo siguiente:

Luna: Estás loco si crees que me voy a unir a ti, prefiero morir que ser cómplice de tanta maldad, yo jamás podría vivir con un ser tan repulsivo y cobarde como tú, acaba ya conmigo si lo deseas, pero jamás me tendrás como mujer, ni siquiera me tendrás como una de tus seguidoras, de mi no obtendrás nada.

Mi frustración según mi razón y entonces arremetí a la persona por la que había hecho todo. La apuñalé con furia y solo cuando cayó sobre mis brazos, me di cuenta de mi error. Sus fríos ojos trataron de desgarrar mi alma, pero al final me enteré que ya no había nada dentro de mí, solo era un cascarón vacío y había acabado de deshacerme de la última pieza de humanidad que tenía.

Uno de los hombres se acercó a mí y me preguntó:

Hombre: ¿Qué hacemos ahora, señor? Ya cumplimos el ritual y usted debe conquistar en nombre de Satanás el mundo...

Richie: Reúne a los hombres, hay trabajo por hacer...

Al poco tiempo, la ciudad de Cali, empezó a sumergirse en una total oscuridad, se convirtió en la cuna de crímenes inimaginables, los pocas personas que aún no se han convertido a la secta de Richie, siguen a la espera de que llegue alguien que pueda dar fin a esta oleada de actos criminales ya que todo valiente que lo ha intentado, ha perecido bajo el poder de la eterna oscuridad que él controla.

FIN

1.2.2.2. La muerte de Perdigón

El niño estaba frente a mi, "un triste final para esta criaturita, un desastroso final para esta vida que le sonríe al mundo... ¡él tiene que decidir esto, él tiene que vivir, tiene que enamorarse, vivir su primer desacierto en el amor, su primer beso, todo! ¡Le falta la vida, no voy a ser yo quien ciegue esto! Por Dios, qué mente retorcida hace estos actos..." Alcé el puñal ritual y con velocidad lo lancé y este se hundió en lo profundo del pecho del anciano. La muerte lo abrazó y llegó a su fin, los ojos de perdigón comenzaron a cerrarse mientras gritó con ira:

Perdigón: ¡Muchacho ignorante, hago parte del infinito, y sin mí no hay orden... otros vendrán a acabar lo que comencé, jajajajaja...!

El viejo vomitó sangre y con una irónica risa exhaló su último respiro. Luna fue soltada por sus captores que conmocionados se acercaron al viejo, me miraron y salieron corriendo.

Richie: ¡Es mejor que salgamos de aquí Luna, quién sabe si vienen por más hombres, agarra al bebé y corre!

Luna: No hay tiempo para eso, es mejor que partamos sin nada que nos incrimine después...

Richie: ¡Agarra al niño y corre!

Salimos de la antigua casa forrada de tinieblas, y asustados paramos un taxi. Nunca se supo de la muerte del viejo. Conservamos al niño, que después llevamos a las autoridades. Lo último que se supo del incidente fue acerca de un suicidio masivo, donde 3 personas habían muerto colgadas de los puentes de la Avenida del Río... Espero que ya sea el fin de esto, y que Dios se apiade de nuestras almas.

(Poco después, uno de los policías que había hecho las correspondientes investigaciones de la casa y que había tomado todas las piezas de evidencia, se vio seducido por el poder del libro y en secreto renunció a la policía para crear su propio culto).

FIN

Anexo B. Bocetos.

